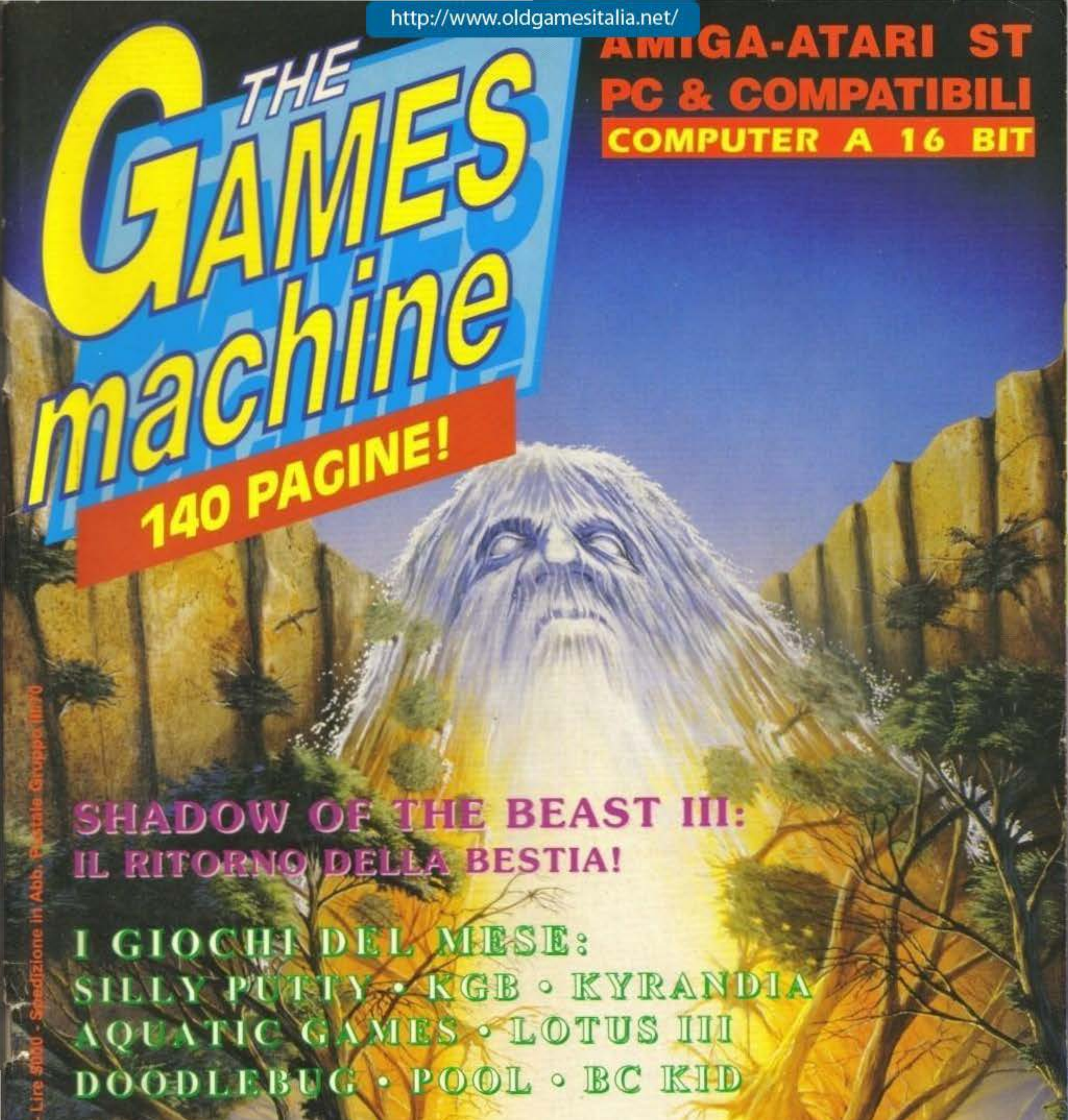
http://www.oldgamesitalia.net/

THE GAMES machine

AMIGA-ATARI ST
PC & COMPATIBILI
COMPUTER A 16 BIT

140 PAGINE!



SHADOW OF THE BEAST III:
IL RITORNO DELLA BESTIA!

I GIOCHI DEL MESE:
SILLY PUTTY • KGB • KYRANDIA
AQUATIC GAMES • LOTUS III
DOODLEBUG • POOL • BC KID

SPECIALE LONDRA

LEMMINGS II • BATMAN II • ROAD RASH
LEGENDS OF VALOUR • X-WING • CYBERACE
FLASH BACK • DRAGON'S LAIR III • STRIKE COMMANDER...

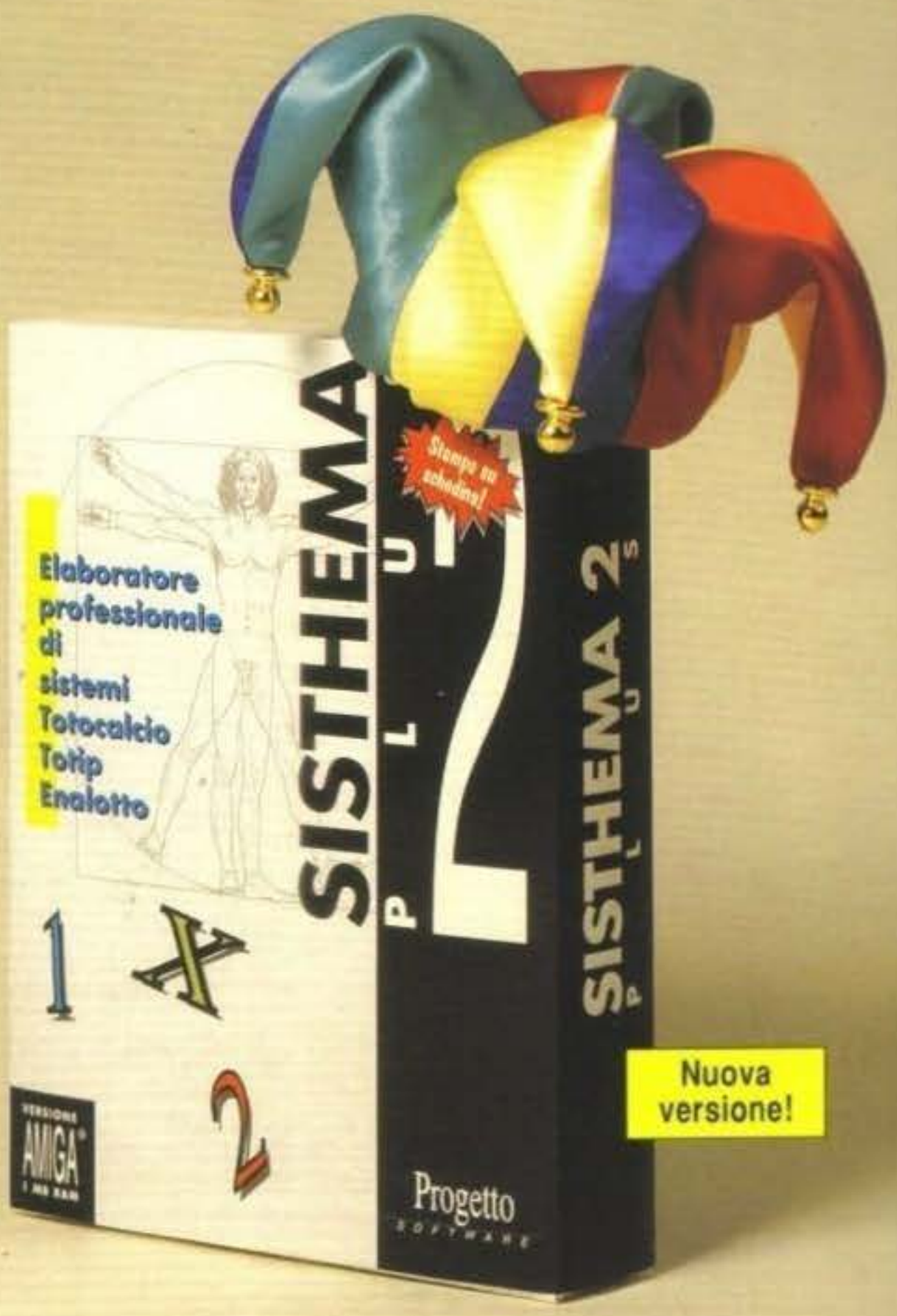
XENIA EDIZIONI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Vincere al Totocalcio* è tutto un programma.



SISTHEMA 2.1

Elaboratore professionale di sistemi
*Totocalcio, Totip ed Enalotto

Evviva!

Da oggi avete un motivo in più per essere allegri: è arrivato SISTHEMA 2.1 per Amiga® ed Ms-Dos®: l'unico che oltre a 6 sofisticati metodi di condizionamento ti offre 4 avanzate procedure di riduzione in un solo programma.

Niente paura però, grazie alla interfaccia utente basata sull'uso del mouse lo avrai ai tuoi ordini con un semplice click. Tutto ciò che gli occorre per vincere è la tua abilità ad utilizzarlo al meglio, ma anche per questo non ci sono problemi: i manuali forniti ed il nostro servizio di assistenza tecnica saranno sempre a tua disposizione.

CARATTERISTICHE TECNICHE

Sistemi Totocalcio, Totip ed Enalotto fino a 13 triple • 6 metodi di condizionamento • 4 modalità di riduzione • quadri AND e OR • accorpamento colonnare • statistiche in linea sul sistema impostato • elevatissima velocità di elaborazione • spoglio automatico dei punteggi realizzati.

Il prezzo?

Solo 169.000 lire (+IVA) per la versione plus che permette la stampa direttamente su schedina. Se però non ti interessa stampare su schedina abbiamo preparato SISTHEMA 2.1 versione base a sole 99.000 lire (+IVA), che conserva tutte le caratteristiche della versione plus ma stampa le colonne a video o su carta.

Dove li trovi?

Chiama oggi stesso lo 011/700358 avrai tutte le informazioni che desideri e l'indirizzo del più vicino rivenditore autorizzato. Se invece ti interessa vederli all'opera corri in edicola, troverai SISTHEMA JUNIOR a sole 13.800 lire: potrai provare direttamente il programma ed ottenere un eccezionale sconto sull'acquisto di SISTHEMA 2.1 in versione base o plus!

Progetto
SOFTWARE
Programmi vincenti.

erto Ferro - Via Rodi, 39 - 10095 Grugliasco (TO) - T

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HANDY BOY by Joyplus

IL PIU' COMPLETO ACCESSORIO PER IL VOSTRO GAME BOY

SUONO STEREOFONICO AMPLIFICATO
ALTOPARLANTI
LENTE DI INGRANDIMENTO PIEGHEVOLE
ILLUMINAZIONE
GRANDE JOYSTICK CON PULSANTI DI FUOCO
PRESA DI ALIMENTAZIONE E TRACOLLA

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA:

H.T.D. HIGH TECHNOLOGY DISTRIBUTION s.r.l.

34121 TRIESTE - ITALY - VIA ECONOMO 5/A
TEL. (040) 307.202/3 - FAX (040) 301.229

Nintendo, Game Boy, Joyplus sono marchi registrati dalle rispettive case produttrici

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CON DISCO DA 3 1/2

a sole L. 7000

GIA' DISPONIBILE IN EDICOLA

XENIA EDIZIONI

THE GAMES machine

32 PAGINE!

ACTIO

AMIGA

2 ECCEZIONALI DEMO ORIGINALI DA GIOCARE + INCREDIBILE PROGRAMMA MUSICALE

All'intern

del dischetto troveret

CRAZY CARS I

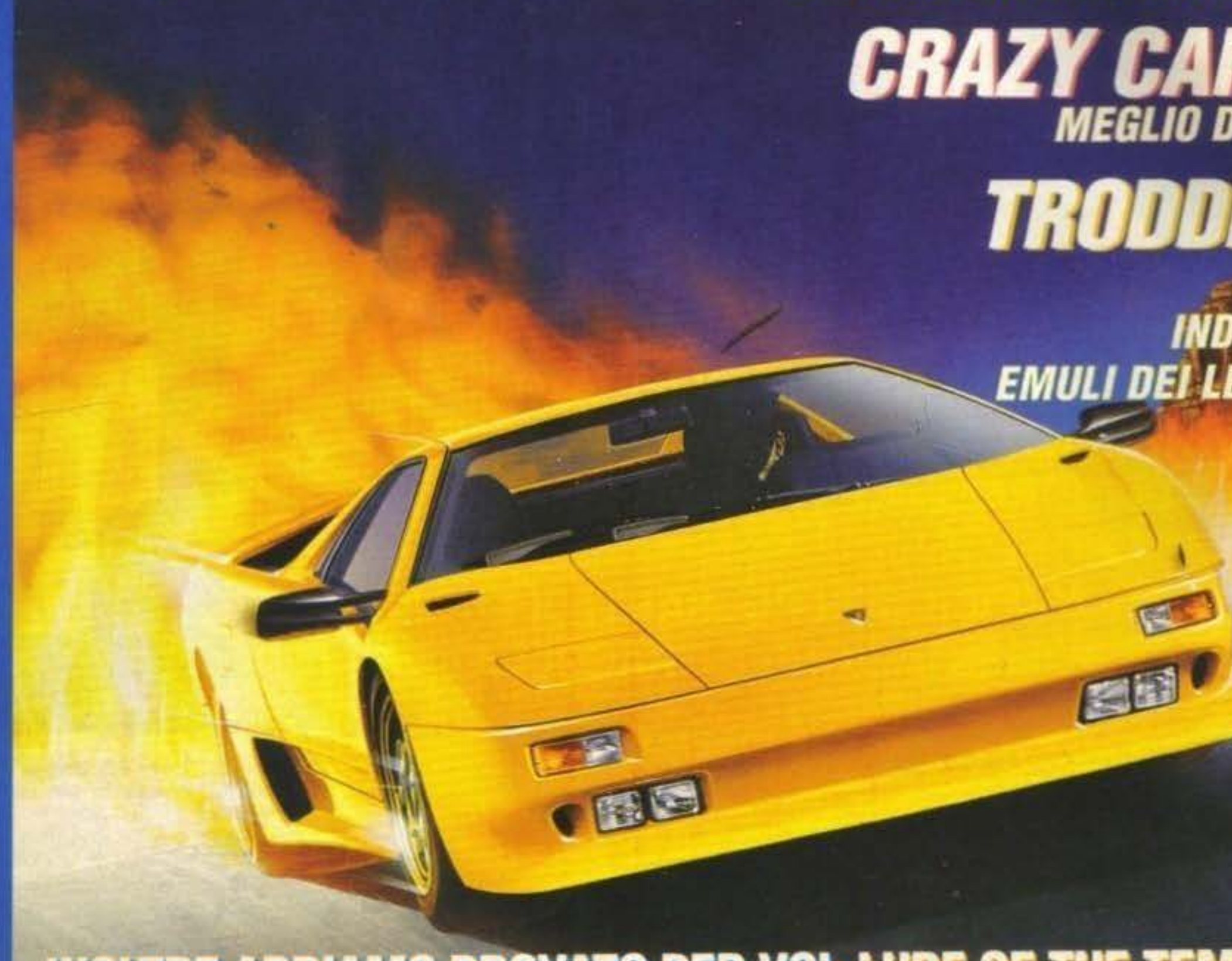
MEGLIO DI LOTU

TRODDLER

I NUO

INDIAVOLA

EMULI DEI LEMMIN



INOLTRE ABBIAMO PROVATO PER VOI: LU

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Editoriale

TGM, DO YOU SPEAK ENGLISH?

This is the first Editorial in english, that's because we have been in London for four days enjoing the ETCS, the European Trade Computer Show.
In these past four days Max has given all himself trying to give you the best news you can ever read. He has runned through the stands trying to catch whispers, previews, news and all the things you can find in this issue of TGM. Now you have in your hands one of the best magazines about video games in the whole world, and we hope you enjoy it very, very much.
Thanks to Max for his attitude and his energy, and thanks to you for your fidelity... we are trying to give you all the best.

Ecco, scusate l'utilizzo della lingua inglese, ma dopo quattro giorni vissuti all'insegna di hamburger e "Thank you" mi sembrava doveroso utilizzare questa ormai diffusissima lingua che è entrata nella vostra vita anche grazie ai videogames. Così, in attesa di un'Europa unita futura (e quindi di un TGM interamente scritto in inglese) vi lascio alla lettura delle moltissime preview che seguono, augurandomi che il sogno di un mondo dominato dalla pace fra gli uomini diventi presto una vera realtà, magari anche dicendo grazie al mondo dei videogames che, per quanto frivolo come qualcuno lo crede, è un mondo identico per i ragazzi di ogni nazione, popolo e colore.

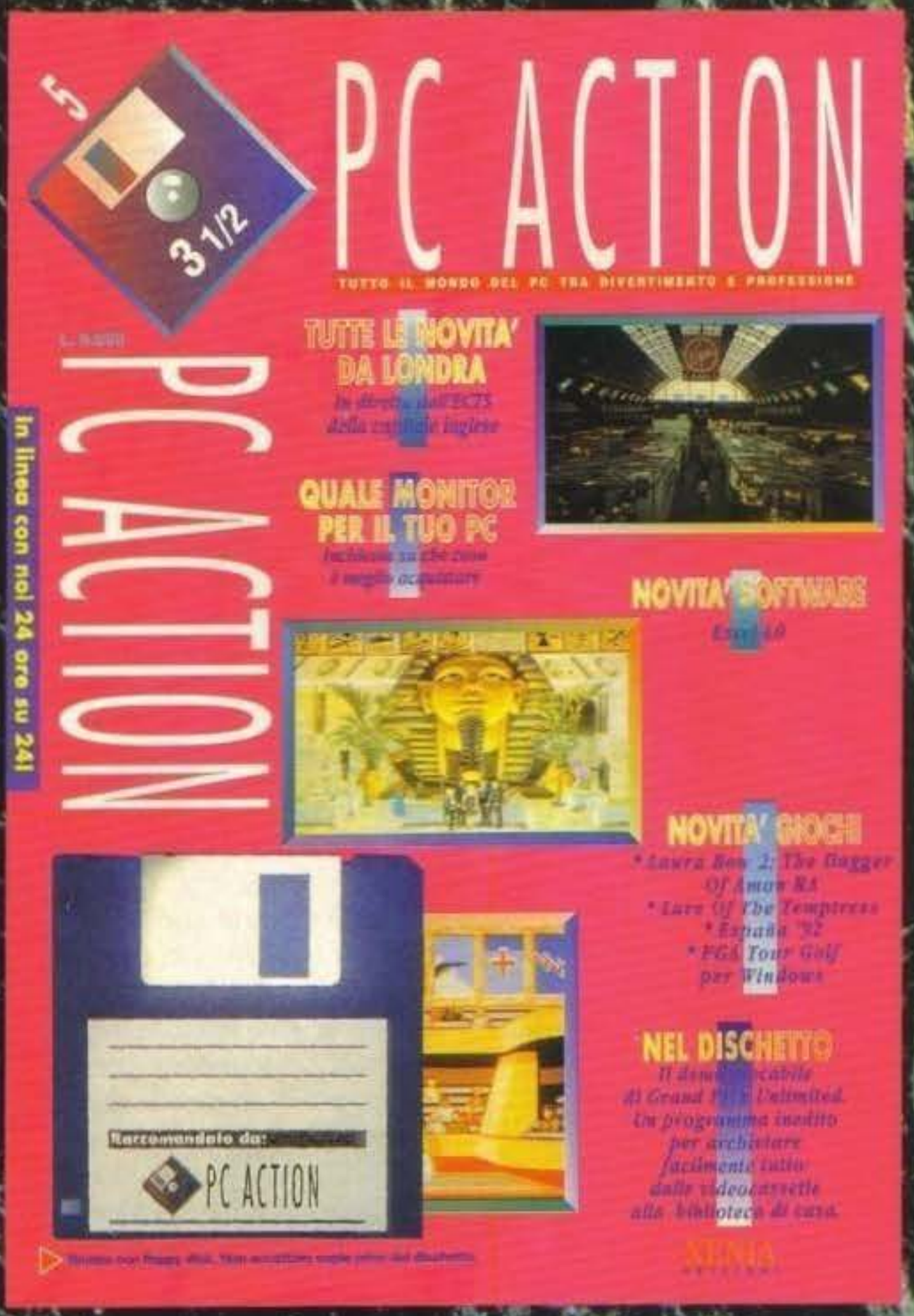
Stefano Gallarini

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano **Direttore Responsabile:** Roberto Ferri **Direttore Esecutivo:** Stefano Gallarini **Capo Redattore:** Massimo (Max) Reynaud **Assistente alla Redazione:** Marco Auletta **Redattori:** Alessandro Rossetto, Andrea Orchesi, Eloisa Scichilone, Emanuele Scichilone, Giancarlo Calzetta, Giorgio Baldaccini, Luca Reynaud, Massimiliano Pescatori, Marco Auletta, Stefano Petrullo, William Baldaccini.
Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri **Impaginazione elettronica e grafica:** Studio TRP - Cinisello Balsamo (MI).
Redazione: Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 66.80.45.05 (3 linee r.a.) - Fax (02) 66.80.44.78 - Videotel Mailbox: 221707460. **Fotolito:** LitoMilano, Brugherio (MI). **Stampatore:** Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco Sul Naviglio (MI). **Concessionaria di Pubblicità:** Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 69001255 - 69001277. **Distribuzione:** ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr 587 del 19/9/1988 - Pubblicità inferiore al 70%.
Numeri Lit. 50000. Arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento
to a Xenia Edizioni S.r.l - Via dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Se hai un PC corri in edicola, troverai la rivista che fa per te a sole L. 9.900 con dischetto da 3 1/2



TUTTO SUI GAMES
NEWS
SOFTWARE
HARDWARE
UTILITIES

XENIA
EDIZIONI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La guida completa alla valutazione dello staff di TGM

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione (per altro abbastanza intuitiva) del metodo da noi utilizzato nel giudizio dei giochi recensiti.

Amiga

Bla bla.

TECNICA
GIOCABILITA'
INNOVAZIONE

GLOBALE
90%

All'interno del box più grande troverete un esauriente commento del recensore sui dati tecnici del gioco, mentre nel box più piccolo sono evidenziati con delle faccine i giudizi relativi a tre fattori fondamentali: TECNICA, GIOCABILITA' e INNOVAZIONE.
Il primo di questi fattori vi dice quanto il computer in questione sia stata sfruttato e come. Il secondo vi indica invece se il gioco in questione è immediato e semplice da giocare, o se le istruzioni sono sufficientemente chiare. L'ultimo fattore, molto importante, vi dice quanto questo gioco sia innovativo rispetto ai suoi predecessori. Un punteggio globale, infine (che varia fra il 10 e il 100%), vi dà un giudizio finale su tutti i fattori del gioco.
E, per finire, ecco a voi il significato delle quattro faccine che potreste trovare.
Buon divertimento.

- Indica un giudizio non soddisfacente
- Indica un giudizio positivo ma normale
- Indica un giudizio decisamente positivo
- Indica un giudizio particolarmente entusiasta

Indice

VOCI DI CORRIDOIO	8
PREVIEW	10
REVIEW	64
TIPS	67
POSTA	133

AMIGA

3D WORLD BOXING	106
AQUATIC GAMES	114
BC KID	82
BEAST III	64
CURSE OF ENCHANTIA	86
DOODLEBUG	98
FIREFORCE	117
LOTUS III	90
POOL	66
PUTTY	78
SWORD OF HONOUR	119
UGH!	127
VIKINGS	121

PC

3D WORLD BOXING	106
DARLANDS	94
KGB	130
KYRANDIA	124
NFL	97
SIEGE	111
THEATRE OF WAR	75

ST

AQUATIC GAMES	114
FIREFORCE	116
LOTUS III	90
POOL	66

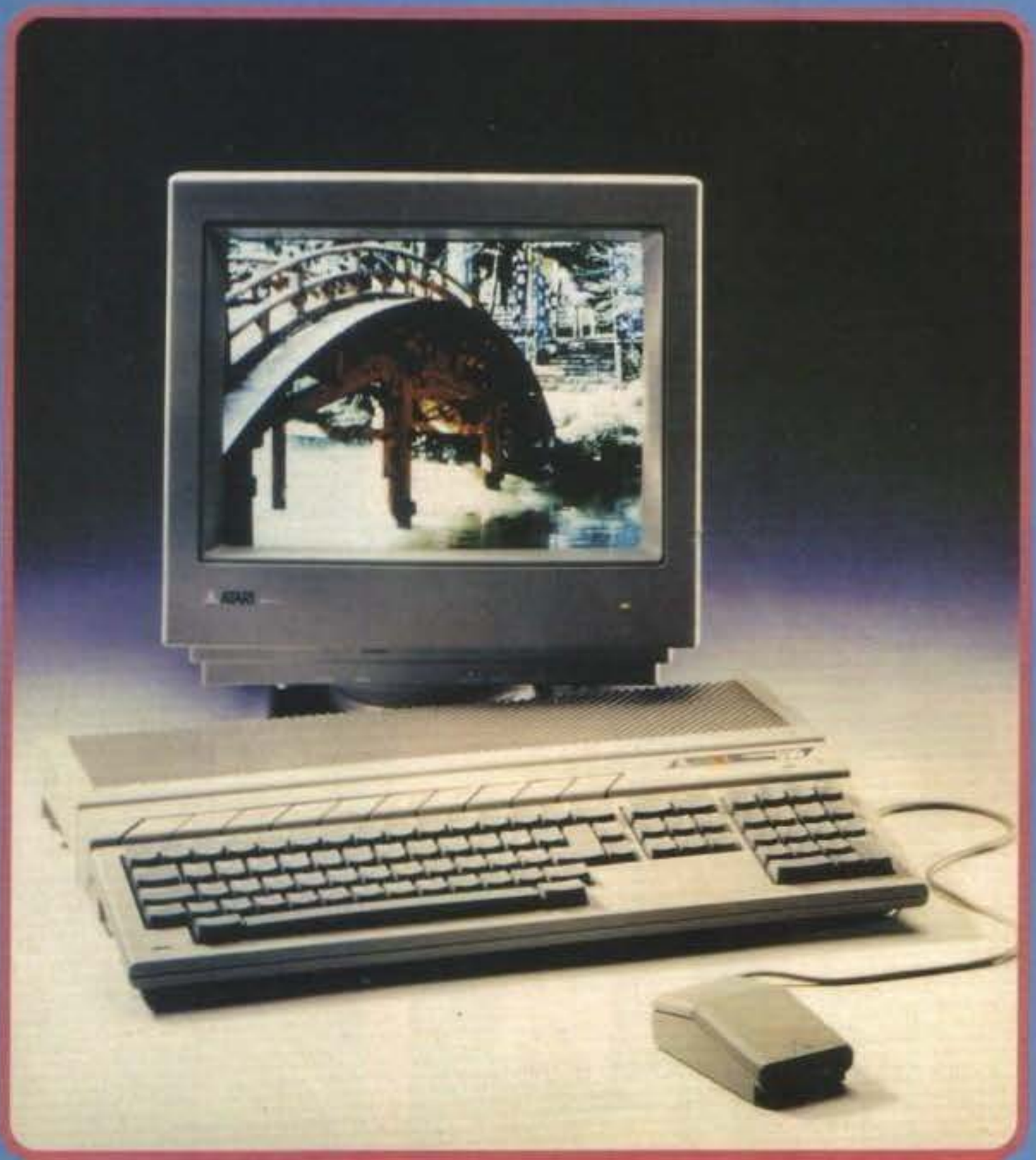
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Voci di c

LA SECONDA VOLTA DEL SAMURAI

Dopo l'ottimo First Samurai la Vivid Image sta già da tempo lavorando sul suo seguito ufficiale. Il lavoro sembra procedere molto bene, non si conosce comunque ancora sotto quale etichetta verrà pubblicato.



L'ATARI A 32 BIT

Si chiama Falcon, mantiene il layout esterno di un normale ST, ma al suo interno racchiude un potente Motorola 68030. Ecco la risposta dell'Atari allo strapotere dell'Amiga e del PC per un futuro ormai prossimo. Con 65000 colori su schermo (da una palette di 250mila), un'alta risoluzione di 768X480, un suono stereo a 8 canali e tutta una serie specifiche veramente impressionante potrebbe presto imporsi come nuova macchina da gioco, e magari non solo questo... Annunciati sia i modelli base con un mega di memoria sia quelli potenziati con hard disk istallato. I Prezzi si annunciano particolarmente contenuti (a partire dal milione); sarà comunque importante verificare come, quando e se le software house decideranno di supportare questa nuova macchina con software a lei dedicato.

SF-ORTUNATAMENTE II...

E' l'unico rimorso per un numero che altrimenti avrei ritenuto perfetto,: eravamo riusciti a farci inviare un demo di Street Fighter II, ma il dischetto è arrivato corrotto. Un secondo è già in viaggio dall'Inghilterra, ma salvo miracoli non ci sono troppe speranze di averlo in tempo. Sarà per la prossima volta... In ogni caso gli ho potuto dare una veloce occhiata a Londra, secondo il mio parere si colloca, come conversione, più o meno al livello di Final Fight, forse un filino meglio.

MOSTRUOSAMENTE OCEAN

Nuova licenza per l'instancabile casa di Manchester che s'è aggiudicata i diritti per Frankie e compagni. Il gioco dovrebbe essere sviluppato in prospetiva isometrica e potrebbe essere disponibile per Natale.

http://www.oldgamesitalia.net/

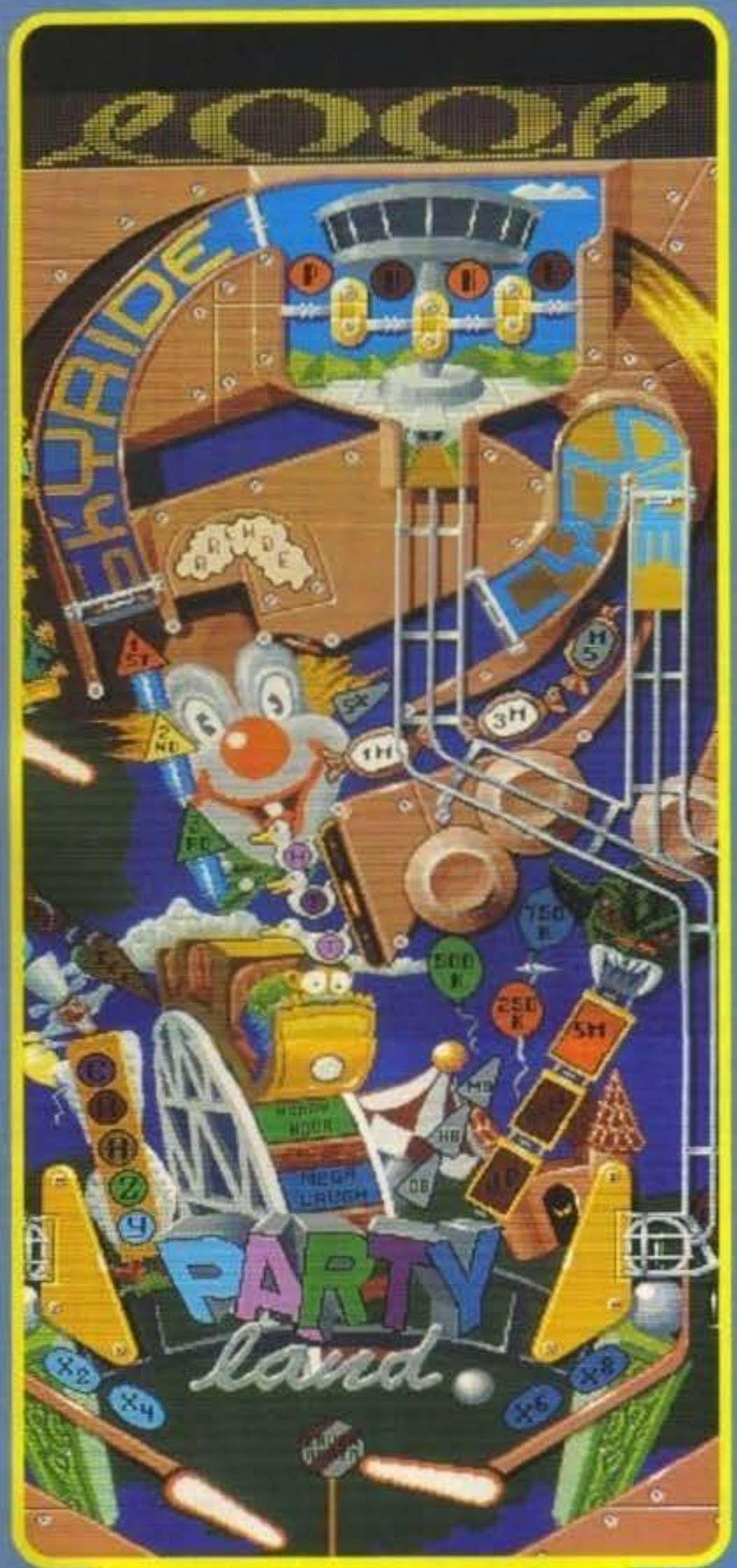
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

orridoio

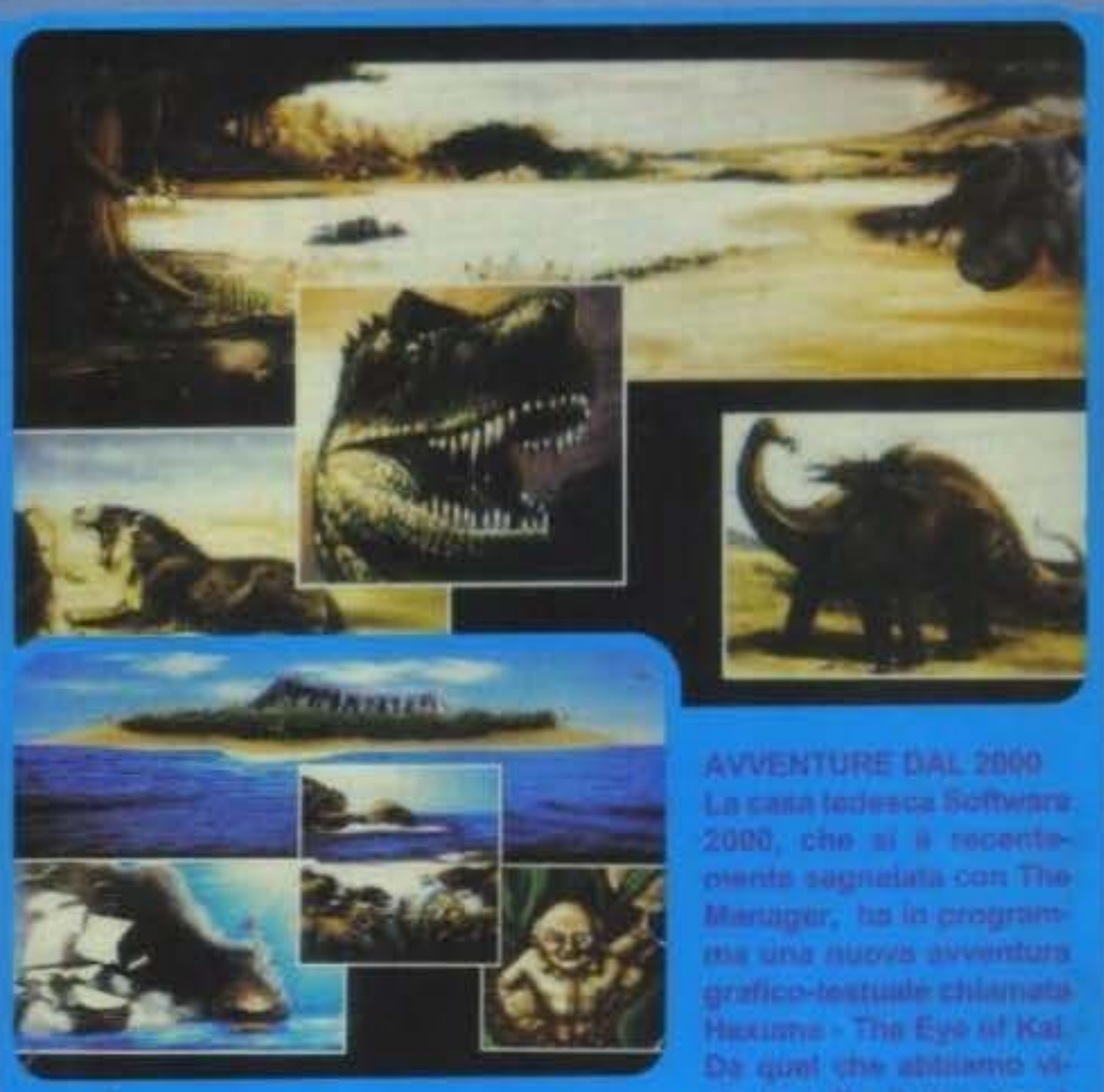
IL RADDOPPIO DELLA OCEAN

Attesi per Natale due importanti seguiti per altrettanti successi della passata stagione. Il primo è WWF2, con la speranza che si dimostri meno limitato del suo predecessore; il secondo Addams Family 2. Per entrambi cercheremo di approntare una preview adeguata già nel numero prossimo.



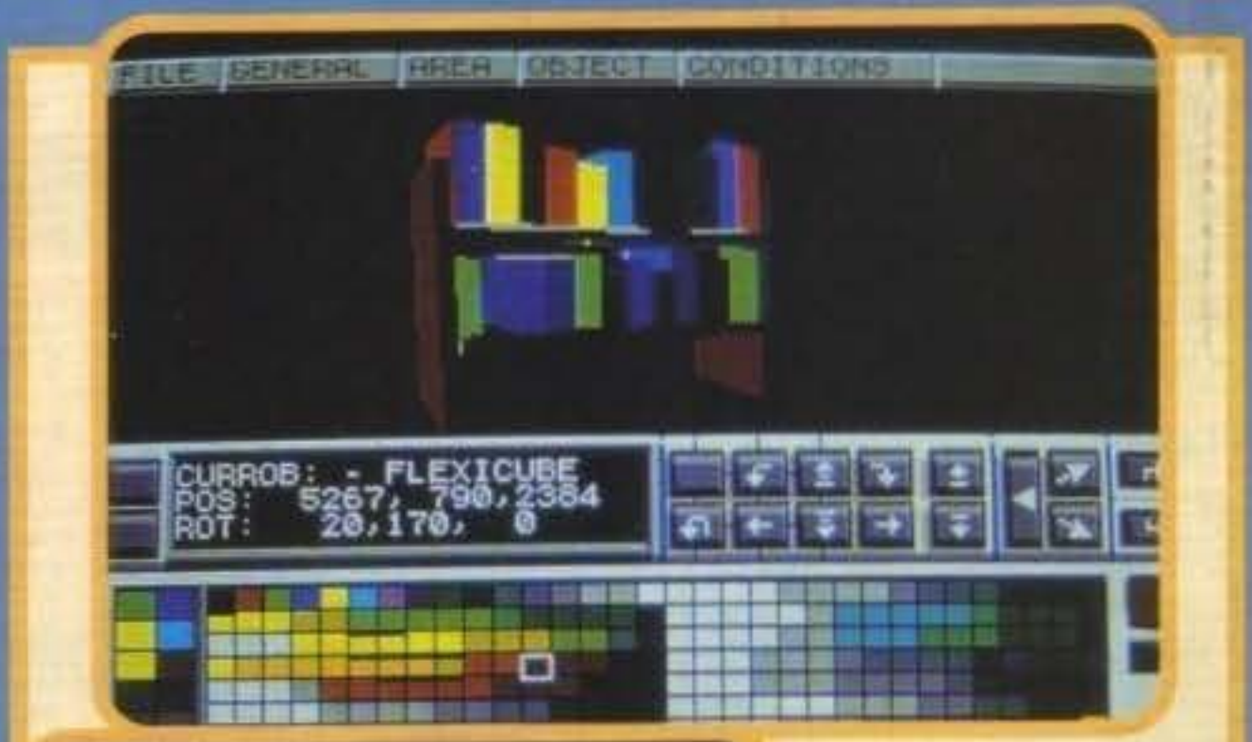
FANTASIE FLIPPERANTI

Dopo il grande successo ottenuto da Pinball Dreams, la 21st Century ha già in programma il nuovo seguito. Si chiamerà Pinball Fantasies e conterrà quattro nuove "tavole". La data di uscita non dovrebbe essere troppo remota.



AVVENTURE DAL 2000

La casa tedesca Software 2000, che si è recentemente segnalata con The Manager, ha in programma una nuova avventura grafico-testuale chiamata Hexuma - The Eye of Kal. Da quel che abbiamo visto (e, a dire il vero, non è molto), la prima impressione ci sembra buona. Vedremo se questa verrà confermata da una tempestiva recensione quanto prima.



3D X 2

Dopo il discreto successo del primo programma, la Domark sta dando gli ultimi ritocchi alla nuova versione del suo 3D Construction Kit. Il programma dovrebbe essere virtualmente finito mentre leggete questo trafiletto.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ACCOPPIATA VINCENTE!

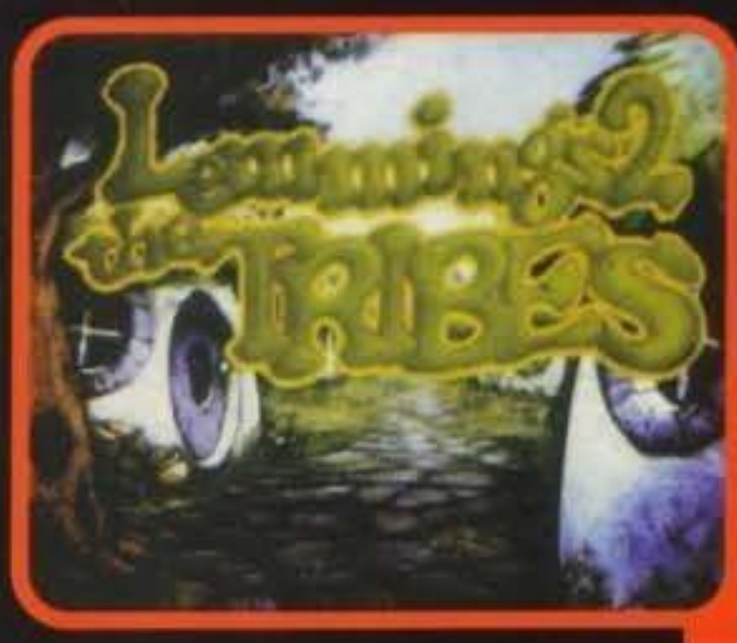
Non essendo stato possibile recuperare del materiale fotografico relativo alle nuove produzioni Psygnosis (cui facciamo comunque riferimento all'interno della recensione di Beast III), ci siamo prontamente riscattati con una clamorosa preview esclusiva sui nuovi progetti di uno dei team più accreditati della mitica casa di Liverpool...

I DMA Design, assieme ai Reflections, sono sicuramente le punte di diamante della folta squadriglia dei programmatori Psygnosis. Dopo essere letteralmente esplosi con Menace e aver bissato l'anno successivo il successo dal fantastico Blood Money, si sono poi garantiti un posto imperituro nell'olimpo del software col il loro pluridecorato Lemmings, votato all'unanimità gioco dell'anno e in assoluto uno dei titoli più significativi mai realizzati.

E cominciamo quindi quest'affascinante presentazione proprio dal suo attesissimo (e ci fosse un superlativo "superassoluto", sarebbe questo uno di quei casi in cui utilizzarlo) seguito: Lemmings 2!

Per quanto mi riguarda m'è capitato spesso di pensare a come si sarebbe potuto migliorare qualche cosa di praticamente perfetto, sempre che questo fosse stato possibile... dirvi adesso se i DMA ci siano o meno riusciti è forse ancora un po' troppo prematuro, ma le premesse indubbiamente ci sono.

Cominciamo quindi col dire che la maggior innovazione consiste nell'inserimento di un sacco di nuovi tipi di Lemmings: ci saranno i saltatori, i pattinatori, gli sciatori, i cascatori... e i gonfiatori di palloncini aereostatici con i quali librarsi per lo schermo. Mi soffermo su questi ultimi per introdurre un nuovo aspetto particolarmente interessante: sarà infatti possibile interagire con il puntatore, e non solo per impartire gli ordini ai piccoli roditori; selezionando infatti l'opzione "ventilatore" potrete spostarvi per lo schermo e creare così delle corrente d'aria che influiranno di conseguenza sull'anda-



LEMMINGS II

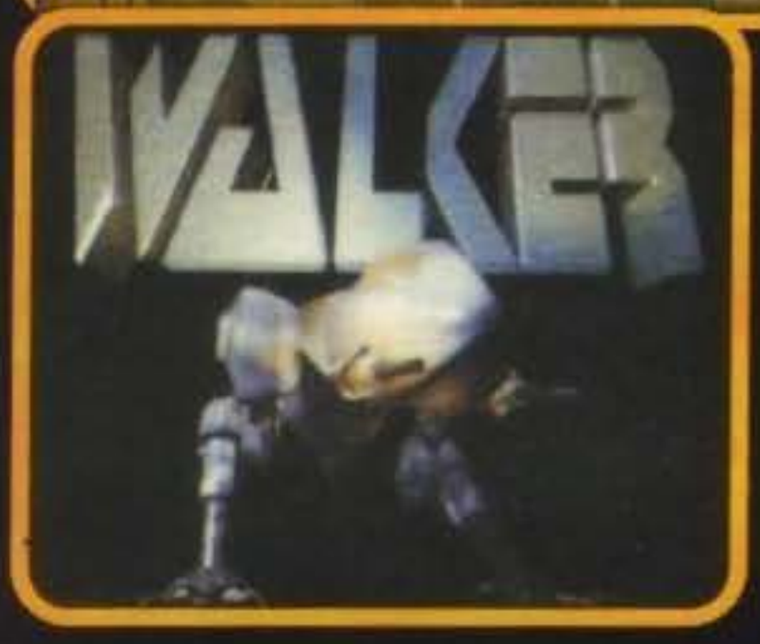
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

WALKER

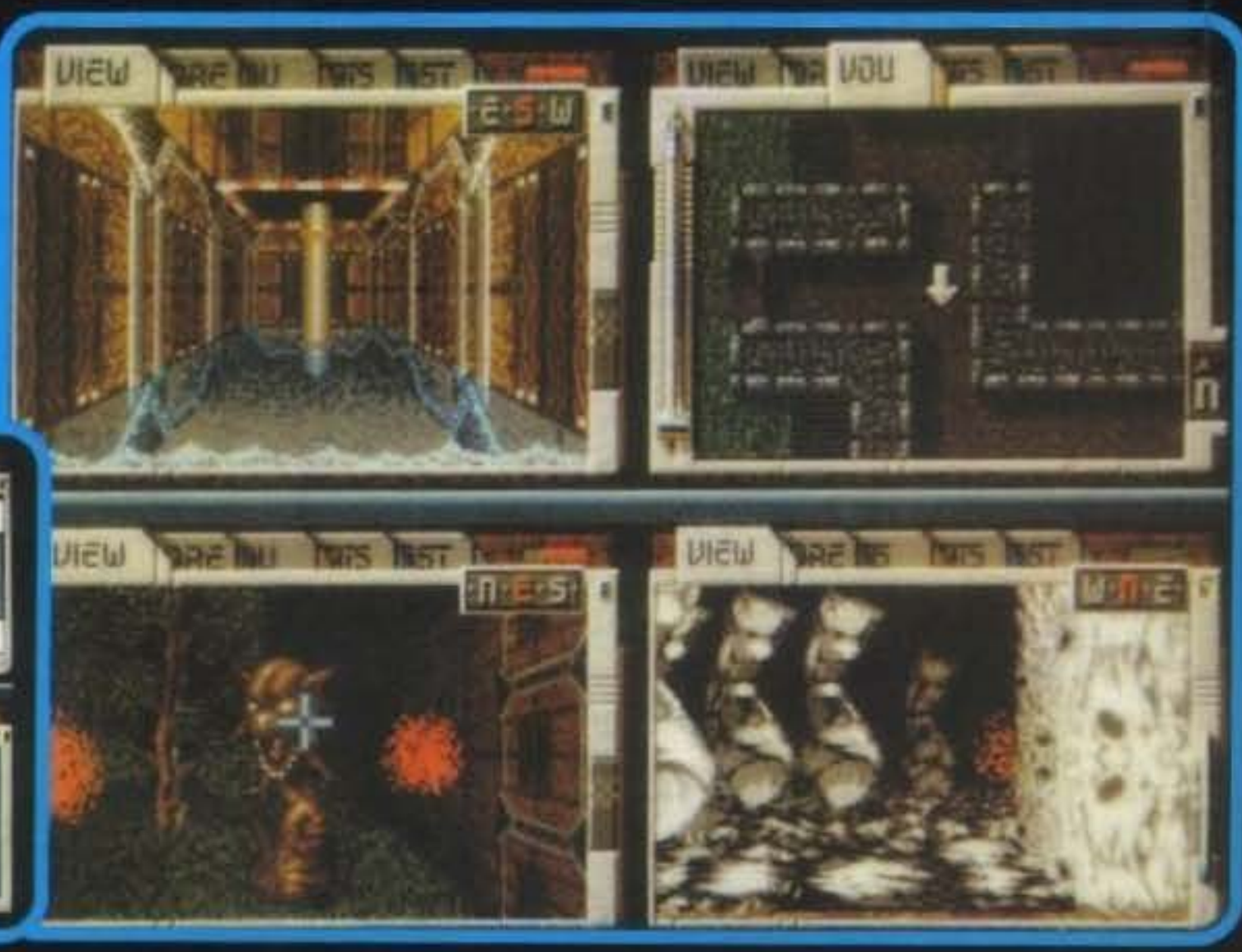


mento dei Lemmings svolazzanti. Si tratta comunque solo di un piccolo esempio, anche perché alla prima presentazione ufficiale di Londra quello che è stato mostrato non era certo la versione definitiva (anche se il gioco dovrebbe comunque essere nei negozi per Natale). Per il resto non possiamo non segnalare tutta una serie di fantastiche nuove ambientazioni (date un'occhiata alle foto se non ci credete), che fra l'altro saranno in qualche modo legate ad un'imponente mappa aerea (uno scorcio compare in una foto) il cui effettivo significato non siamo comunque ancora riusciti a ben determinare; oltre ad alcune presentazioni animate veramente divertenti. Spettacolare quella con un "TermiLemming" armato di mitragliatore che entra in una casetta e spacca tutto, ho anche intravvisto un logo di L2 realizzato come quello di Terminator 2, ma non è ancora sicuro che ci sarà anche nella versione definitiva (dopotutto l'idea è già stata sfruttata da Creatures 2 della Thalamus, per Commodore 64). Per il momento per Lemmings 2 è tutto, nuove notizie appena saremo in grado di disporne...

E proseguiamo quindi con un altro di quei giochi che sembrava destinato a non vedere mai la luce: quel famoso Walker di cui si parlava già un paio d'anni addietro e che invece non mai stato ufficialmente annunciato. Bene, adesso lo è! Il gioco è ambientato in un grottesco futuro post-nucleare ed è diviso in due sezioni fondamentali, la prima vi vedrà alla guida di un robot articolato (che ricorda un po' i cammelli dell'Impero Colpisce Ancora) che procede per le strade di una città devastata eliminando tutto quello che si trova davanti (spettacolare l'animazione del "collo" del mezzo con le "mitragliette mandibolari" che fanno saltare i tanti piccoli soldatini che vi si faranno incontro). La seconda si sviluppa invece all'interno di edifici più o meno diroccati, si tratta questa volta di un platform sullo stile di Prince of Persia, veramente ottime le animazioni. Annunciata anche una presentazione in ray tracing da favola (uno dei "must" Psygnosis), mentre non lo è ancora la data d'uscita (probabilmente i primi mesi dell'anno prossimo). Chiudiamo quindi con Hired Guns, un interessante gioco di ruolo per quattro giocatori che, dopo essere stato anche lui cominciato qualche anno addietro, è rimasto poi nel limbo dei "progetti sviluppabili" fino a qualche mese fa. Al momento non siamo ancora in grado di aggiungere altro, gustatevi tutte queste foto (anche perché per recuperarle abbiamo fatto dei miracoli non indifferenti) e cominciate pure a contare i giorni che ancora ci separano dall'uscita, sperando che non siano troppi.

LeMax

HIRED GUNS



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OGNI MESE IN EDICOLA

2
ANNO 2
NUMERO 12
OTTOBRE 1992
LIRE 5000

XENI
EDIZIO

COMBO MANIA

SPIACCICHIAMOCI IL MEGADRIVE CO

SPLATTERHOUSE I

MUSHA ALESTE
IL MIGLIORE IN VERTICALE?

NEO GEO

NINJA COMMANDO
FA PIU' MALE CHE MA

THUNDERFORCE IV
IL MIGLIORE IN ORIZZONTALE?

SUPER NINTENDO
NES
GAME BOY
SUPER FAMICOM

MEGA DRIVE
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MEGA DRIVE

ATARI
LYNX

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

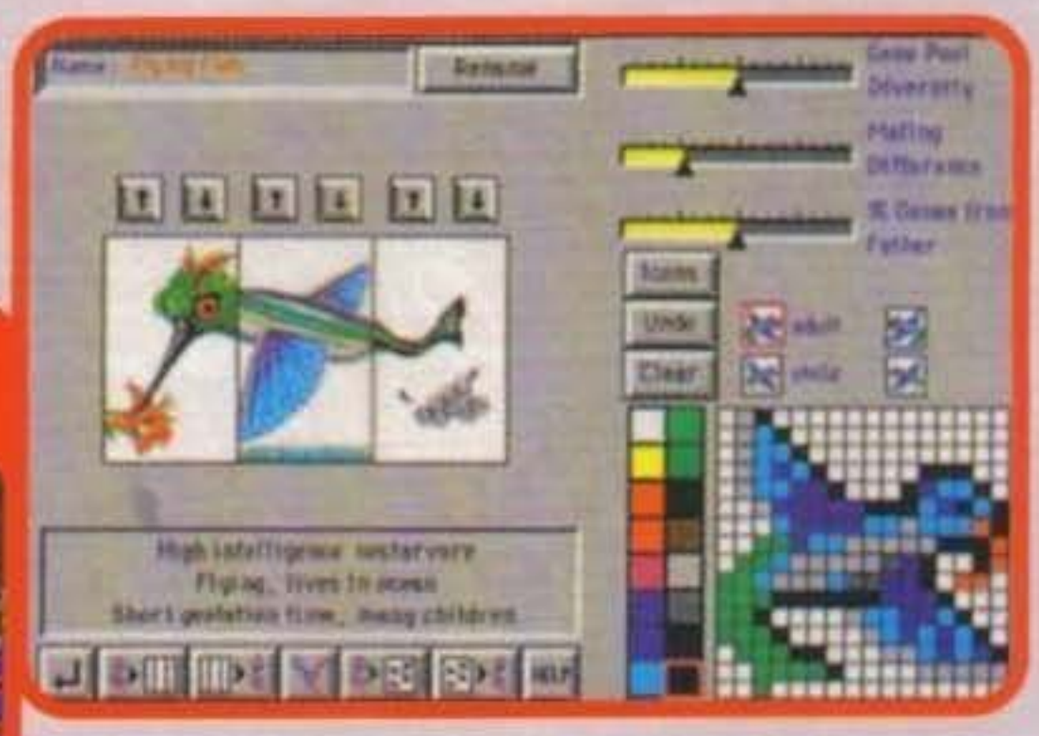
PREVIEW

NEL SEGNO DELLA MINDSCAPE

Il recente ECTS ha riservato non poche sorprese dal punto di vista videoludico e la Mindscape (includendo anche Origin e Renegade di cui ci occupiamo separatamente) s'è sicuramente rivelata essere una di quelle case di software con più materiale in cantiere di quanto ci si potesse immaginare....

Cominciamo questa carrellata di preview con un gioco a cui abbiamo già largamente accennato nel numero scorso: BATTLETOADS.
Come già detto questa è la prima (e se non proprio la prima sarà la seconda...) conversione diretta Nes-Amiga ad essere mai stata realizzata. Quello che bisogna aggiungere rispetto alla preview dello scorso numero sono alcune caratteristiche tecniche che nel frattempo si sono rese note: dunque, il numero di livelli che dovrete affrontare è dodici, è presente l'opzione per giocare in due contemporaneamente e, udite udite, i frames di animazione del protagonista sono ben novantadue! Infine non mi resta da aggiungere che l'uscita è prevista per l'inizio di Novembre. Passiamo quindi a quello che più che un gioco sembra un simulatore di un'entità divina: SIM LIFE - The Genetic Playground.
Cosa vi può suggerire tale nome? Un gioco che si basa sul modo di vivere della gente all'interno del Sim Hi-Fi? No! Siete fuori strada, cercate di ricordare.... e va bene! Eccovi un aiuto: il nome del creatore è Maxis. (... Illuminazione?) Esatto! Il gioco in questione riprende il sempre più ricco filone di Sim City, Sim Earth e Sim Ant. Lo scopo di Sim Life è comunque quello di creare tutta una serie di animali tramite un editor che sembra un misto tra quello del S.E.U.C.K. e quello del Windows, quindi di piazzarli nell'ecosistema e stare a vedere cosa succede (se tutto procede bene e le varie speci si evolvono, oppure tutto va a rotoli, la catena ecologica si spezza e muoiono tutti. Oppure potrebbero saltare fuori speci che in realtà non esistono, incroci a dir poco stupefacenti (vedi la copertina del gioco: una tigre con testa da rinoceronte, ed un tucano con corpo da animaletto preistorico) e se uno ha una buona fantasia può creare anche degli esseri mitologici (come il grifone, le sfingi, gli Auletta...)). Le versioni disponibili saranno tre: PC e Macintosh a breve scadenza, Amiga l'anno prossimo.
Tanto per rimanere in tema la nostra Maxis è alle prese con un altro gioco della famiglia Sim, e per la precisione Sim Farm. Come si può benissimo intuire dal titolo questa volta si è alle prese con una fattoria e lo scopo è quello di gestire i raccolti, dalla semina alla vendita, tenendo d'occhio il budget, facendo attenzione ai disastri naturali, alle invasioni di cavallette e di altri schifosissimi parassiti.

BATTLETOADS



L'unica versione di cui si sa qualcosa è quella PC prevista entro la fine dell'anno; aspettatevi entrambe le recensioni definitiva quanto prima. Passiamo quindi a due titoli che già da tempo sono disponibili per Amiga: Captive e Moonstone. Il primo è un gioco in stile Dungeon Master che s'è fra l'altro imposto come miglior gioco del genere nel 1990, mentre il secondo è un adventure molto caratteristico con alcuni dei più cruenti combattimenti mai apparsi sui vostri monitor. Entrambi sono stati dei grossi successi per Amiga, le conversioni per PC dovrebbero ormai essere dietro l'angolo. Ultimo titolo in fase di produzione è OUTLANDER, un gioco la cui trama si rifà molto a quella di Mad Max: la guerra atomica ha praticamente distrutto l'intero pianeta, l'atmosfera è completamente inquinata e le poche persone rimaste in vita si sono schierate in due fazioni contrapposte, i New Worlders (buoni) e i Wastelanders (cattivi). Voi, non c'entrando niente nè con gli uni nè con gli altri, decidete di aiutare i primi a sconfiggere i secondi poiché questi ultimi stanno progettando La Bomba (e con le maiuscole ho detto tutto)(se usavi il plurale avrei detto che il gioco era chiaramente ispirato alla nuova hostess olandese della Ocean, ne sanno qualche cosa Farina e Ignazio... NdMax). Detto questo vi annuncio che l'unica versione prevista al momento è quella Amiga e che l'uscita è prevista in Novembre..

SIM LIFE

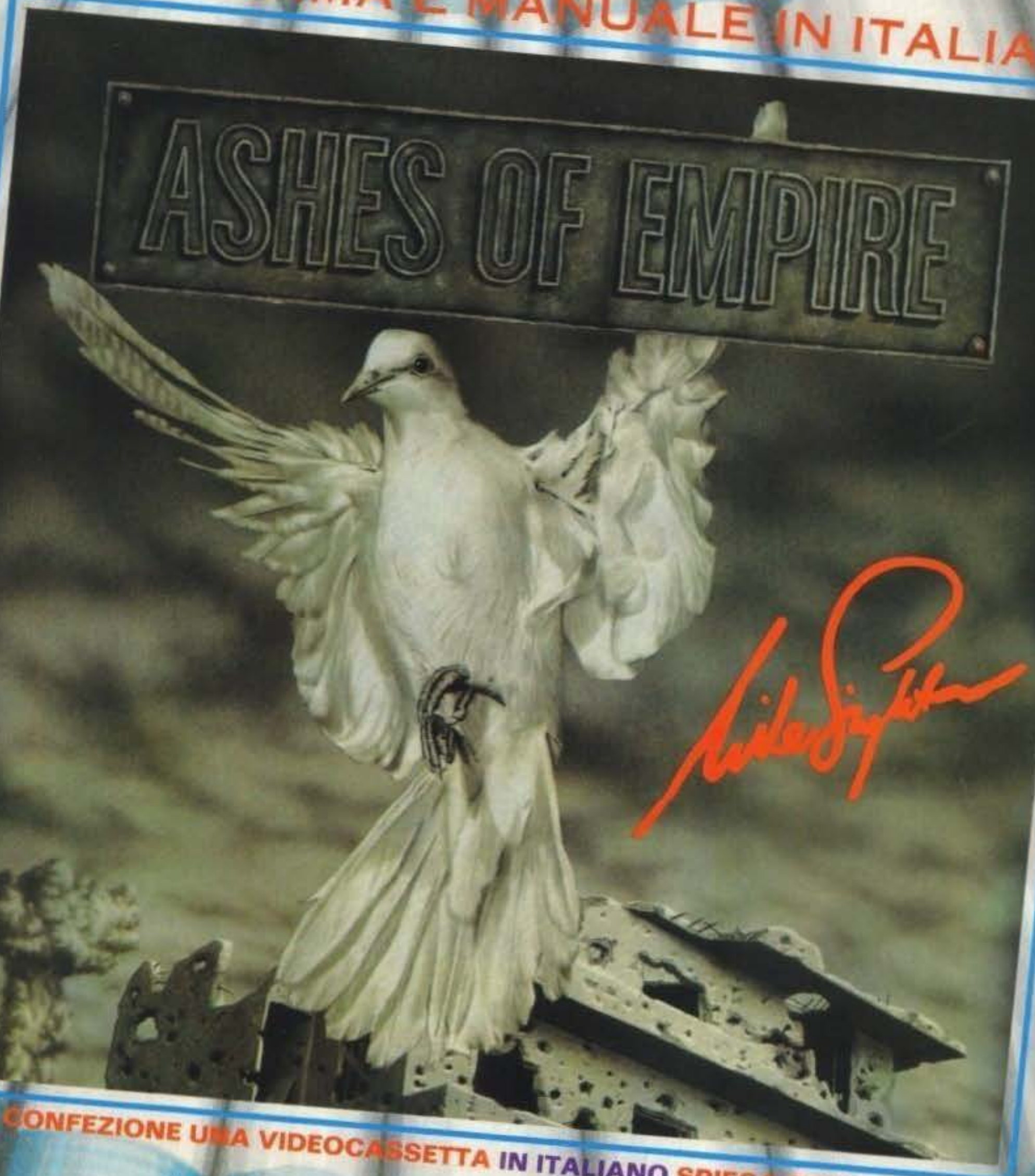
OUTLANDER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO



CADARIO

MIRAGE TECHNOLOGIES MULTI - MEDIA LTD. © MIDNIGHT GAMES 1992. ALL RIGHTS RESERVED.

NELLA CONFEZIONE UNA VIDEOCASSETTA IN ITALIANO SPIEGA COME GIOCARE!

AMIGA
PC 286 O
SUPERIORI.

SCHEDE GRAFICHE: VGA RICHIEDE 1 Mb RAM. SISTEMA OPERATIVO: DOS 3.0 O SUPERIORI. INTERFACCIA: MOUSE E TASTIERA. JOYSTICK E TASTIERA. SUPPORTA: ADLIB, ROLAND, SOUNDBLASTER.

93% AMIGA
("TGM" GIUGNO '92

AI GIORNI NOSTRI, CIÒ CHE ACCADE QUANDO GLI IMPERI SI FRANTUMANO...
ISPIRANDOSI AGLI EVENTI CHE HANNO SCONVOLTO LA GEOGRAFIA DEGLI STATI DELL'EST EUROPEO MIKE SINGLETON HA CREATO UN GIOCO DALLE DIMENSIONI CICLOPICHE, UNA STRAORDINARIA COMBINAZIONE DI AVVENTURA E STRATEGIA. SELEZIONA UNA TATTICA VINCENTE PER RISTABILIRE L'ORDINE IN UN MONDO IN MANO AL CAOS EVITANDO, ALLO STESSO TEMPO, CHE L'ESASPERAZIONE DI INTERI POPOLI SFOCI IN UN CONFLITTO NUCLEARE.

QUALITA' LEADER GARANTITA

MIRAGE

MIDNIGHT

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

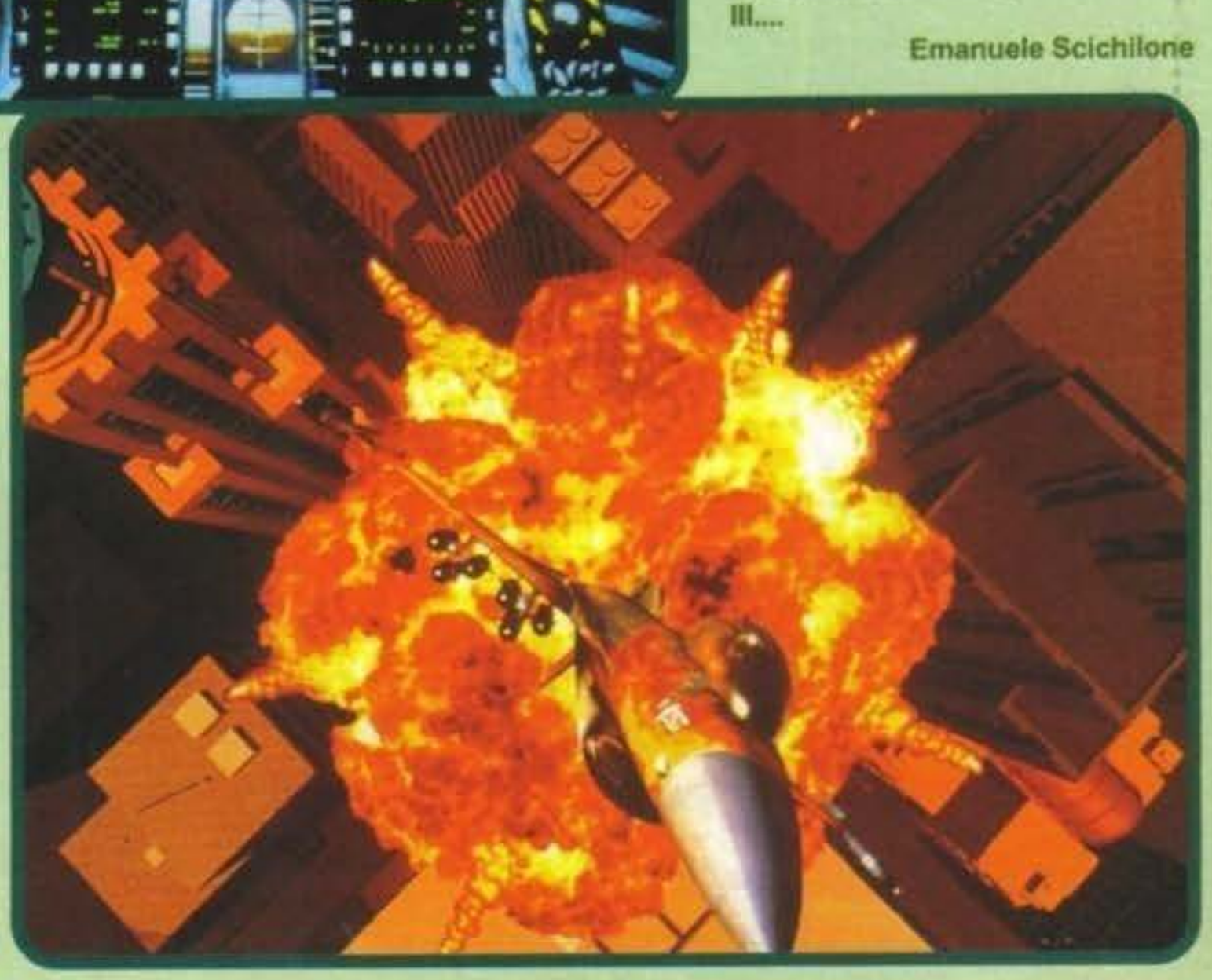
Con le sue ultime produzioni (Wing Commander II, Ultima Underworld e Ultima VII) l'Origin si è distinta come una delle più significative case di software di questi ultimi anni. E a giudicare dall'articolo che state per leggere non sembra proprio che abbiano la minima intenzione di farsi scalzare da quel posto in primissimo piano che si sono ormai solidamente conquistati.

ORIGIN™

We create worlds™

L'Origin raddoppia

Allora, i primi due titoli che dobbiamo menzionare sono Wing Commander per Amiga e Ultima VII part 2: The Serpent Island.
Il primo, dopo la più che esauriente preview del numero scorso, è ormai alle porte, dovrebbe rendersi disponibile nel corso del mese; nel frattempo noi tutti proseguiamo con gli scongiuri per il fattore velocità che rimane l'unico punto interrogativo dell'intera realizzazione. Del secondo non ci sono molte cose da aggiungere rispetto alla Voce di Corridoio dello scorso numero, si tratta di una data-disk aggiuntivo che riprenderà la medesima interfaccia.
A questo punto passiamo al titolo indubbiamente più atteso, quel tanto atteso Strike Commander che, sulla scia del successo e dell'esperienza messi insieme dai due episodi di Wing Commander, cerca di proporsi come il più stupefacente simulatore di volo mai creato.
Nell'anno 2000 gli USA saranno praticamente ridotti ad un paese del terzo mondo poiché le nazioni che deterranno la fetta maggiore del potere in campo militare saranno il Giappone e l'OPEC (questi ultimi grazie al petrolio). Voi fate parte di una squadra speciale: gli Stem's Wildcats, e guarda caso dovrete portare a termine una serie di missioni contro tali potenze. A disposizione avrete l'F16 e il bellissimo F22 Lightning 2. Saranno presenti un sacco di sequenze cinematografiche e delle stupende animazioni in 3-D, probabilmente quanto di più impressionante sia mai comparso su di un PC, ma tenetevi forte per la configurazione richiesta: 386SX, 386, 486, due mega di memoria, VGA, almeno 20 Mhz, scheda sonora, Hard Disk (occupa più o meno una ventina di mega... NdMax) e il joystick è altamente consigliato.



Posso aggiungere che Max lo ha visto girare alla fiera di Londra, rimanendone talmente affascinato da dimenticarsi di aver un'altra dozzina di appuntamenti da qualche altra parte. L'unica perplessità è nata alla consueta domanda "On which machine is it playing on?"; la risposta, anticipata da una leggera smorfia ironica, è stata: "un modello standard... Un 486 a 50 Mhz...".
E con questo è davvero tutto, non c'è spazio se non per aggiungervi che sono in programmazione Ultima VIII e Ultima Underworld II e che si vocifera di un Wing Commander III....

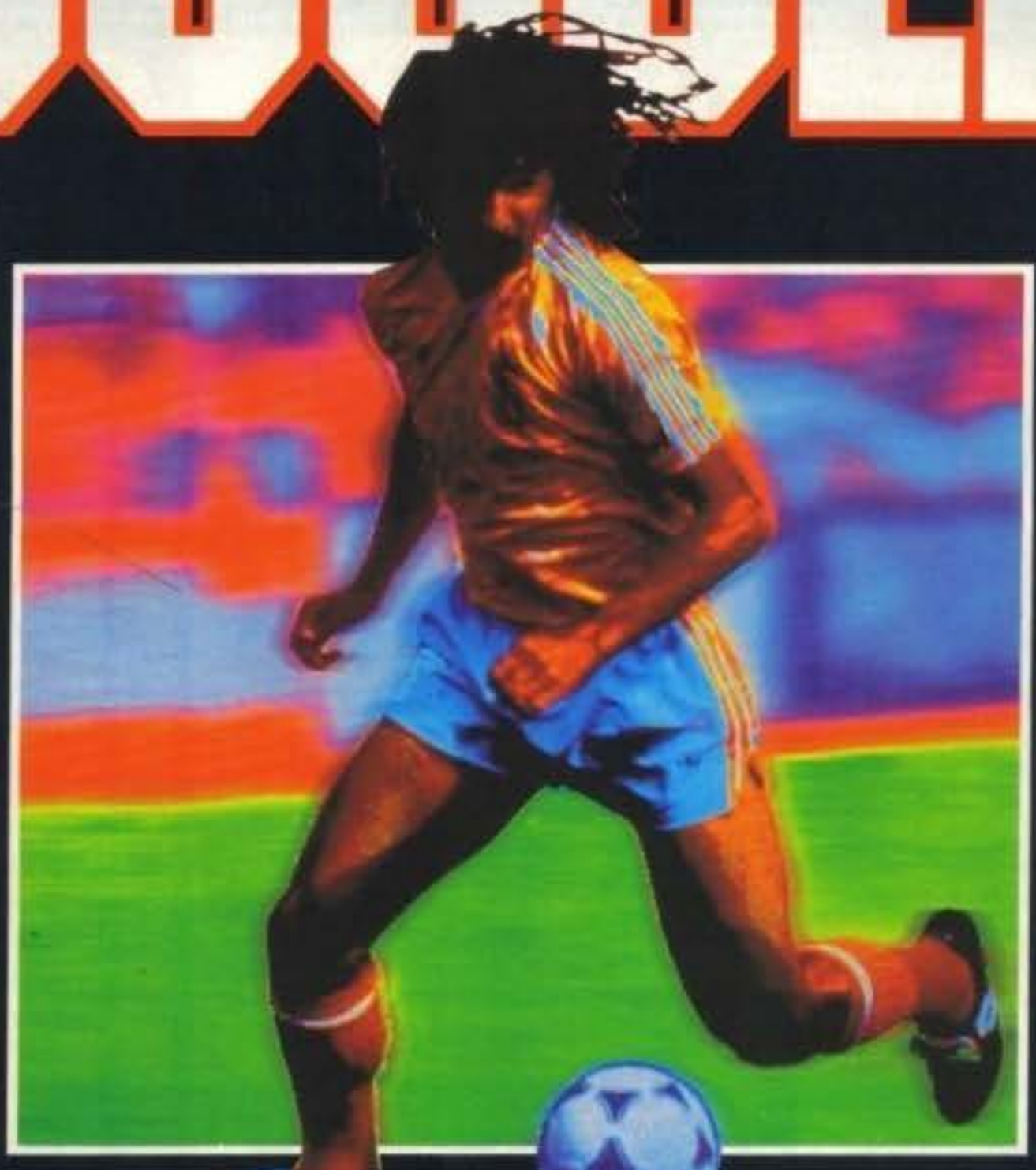
Emanuele Scichilone

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Sensible SOCCER



European Champions

"NON HO MAI VISTO NÉ GIOCATO NIENTE DI PIÙ ISTINTIVO."

K VOTO 935 ("K" GIUGNO)

LEADER

"(...) GRAFICA, GIOCABILITÀ E SONORO SONO DAVVERO AI TOP POSSIBILI ED IMMAGINABILI PER UN GIOCO CALCISTICO".

96% ("TGM" LUGLIO/AGOSTO)

Sensible

C1 Metropolitan Wharf, Wapping Wall, London E1 9SS © 1992 Sensible Software Published by Renegade

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROSSIMAMENTE RENEGADE...

Dopo l'incredibile successo europeo di SensiSoccer l'ormai popolarissima casa inglese sembra finalmente in procinto di lanciare ufficialmente il nuovo lavoro targato Bitmap Brothers, del quale si parlava fin da quest'inverno. Ma non è solo di Chaos Engine che ci occuperemo in quest'articolo...

Prima di tutto spendiamo doverosamente un paio di parole per commentare gli eccellenti risultati ottenuti dalla Renegade, come etichetta indipendente, in questi pochi mesi di trionfale esistenza.
Nonostante siano stati infatti pubblicati solo tre giochi (anche se del calibro di Magic Pockets, Fire And Ice e Sensible Soccer), più una compilation con alcuni degli indimenticabili successi dei Bitmap, il dato che la vedeva detenere un clamoroso share di mercato del 20% nel mese di Giugno, poi assestatosi attorno ad un positivissimo 6/7% è sicuramente significativo. Se ricordate il discorso fatto nell'ambito della preview di Magic Pockets, ormai più di un anno addietro, non ci possono essere dubbi nel confermare che la politica Renegade si sia dimostrata convincente sotto tutti i punti di vista: pubblicare solo giochi di indiscutibile valore, preferire la qualità alla quantità, in modo da poter seguire adeguatamente ogni prodotto e soprattutto porre la maggior attenzione possibile su quello che è effettivamente l'opera dei programmatori, piuttosto che attrarre l'interesse attorno ad una marchio, quello Renegade, che, anche all'interno di ogni confezione, è sempre rimasto dignitosamente subordinato di volta in volta a quello dei Bitmap, Graftgold, Sensible... Conclusa questa premessa torniamo pure al nostro Chaos Engine del quale da troppi mesi non se ne sentiva più nulla. Sarete dunque felici di sapere che il buon Eric Matthews illustrava fieramente questa sua nuova creatura sui monitor del sempre affollatissimo stand, mostrando chiaramente come la programmazione sia ormai entrata nella sua fase conclusiva, mancano infatti solo gli ultimi ritocchi ad alcuni livelli e un'accurata fase di testaggio finale. Se tutto va come dovrebbe il gioco sarà finalmente disponibile in Novembre. Avevamo detto lo stesso verso Marzo, ma questa volta l'affermazione sembra senz'altro più attendibile. Visto comunque che abbiamo potuto dargli un'occhiata ravvicinata posso assicurarvi fin d'ora una prima impressione decisamente confortante: graficamente accattivante, tecnicamente impeccabile, possibilità di giocare in due contemporaneamente, fantasticamente giocabile... Insomma, un nuovo titolo Bitmap. Per tutti coloro che invocavano un seguito per il fantastico SensiSoccer, oppure tutti i più esigenti che individuavano nel comportamento a volte recalcitrante del vostro portiere un punto di debolezza del solido programma, ecco la novità: sarà presto disponibile una versione 1.1 del più riuscito gioco di calcio di tutti i tempi! Non si tratta comunque di un data-disk, o tantomeno di un nuovo gioco, ma semplicemente di una evoluzione del programma originale che, a partire dal mese prossimo, sostituirà automaticamente il suo predecessore all'interno delle nuove confezioni, o potrà comunque esservi inviato in cambio dell'originale con il contributo, ovviamente da parte vostra, di poche sterline (4 per l'esattezza). Presenti al suo interno tutte le nuove formazioni delle squadre europee aggiornate dopo il calcio mercato estivo e, appunto, nuove e spettacolari routine per il portiere. Rimanendo in argomento posso anticiparvi anche una versione CDTV del gioco, nulla di nuovo se non un tifo più caloroso, anche se il prezzo contenutissimo (che in Inghilterra sarà di 19.9 sterline) rappresenta una nuova sfida per Tom Watson e la Renegade a un mercato sempre più esigente e con tutte le problematiche che ormai conosciamo (pirateria in testa). Un breve accenno per la conversione di Fire & Ice su PC che dovrebbe vedere la luce entro la fine dell'anno, l'annuncio di una seconda compilation Bitmap e quindi passiamo al nuovo impegno del mitico Andy Braybrook (che ho avuto il piacere d'incontrare alla fiera) che s'è finalmente deciso di riproporre su Amiga quel suo grandissimo successo per Commodore 64 chiamato Uridium. Abbiamo già potuto vedere qualche cosa di sicuramente velocissimo, con la possibilità di giocare in due, ottime animazioni, scrolling perfetto, parallasse... Anche se, non essendo la configurazione grafica quella definitiva, preferiamo attendere, su richiesta dello stesso Andrew, uno dei prossimi numeri prima di presentarvi un'esauriente preview sull'argomento, e magari anche un'intervista. Chiudo quindi il discorso con un episodio sconcertante, anche se non ci riguarda direttamente, sono state infatti completate le conversioni per Megadrive e SuperNes si Gods, entrambe di eccellente fattura: per la seconda nessun problema, mentre per la prima la Sega Europe ha incredibilmente deliberato che il gioco non era di qualità sufficiente per poter essere pubblicato... Vedremo come andrà a finire.

MAX

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA DELPHINE SOFTWARE RITORNA SU UN ALTRO MONDO!

Vi ricordate le voci di corridoio del mese scorso, dove si annunciava il ritorno della Delphine con il seguito di Another World: Another Earth? Sì, be' scordatevelo, poiché Another Earth non uscirà mai...

Infatti il sequel in questione, come previsto, ha un nome diverso da quello che tutti si aspettavano, ed il suo vero titolo è.... NONLOSAPRETEMAI! (Bel nome vero?). Vediamo se entro la fine di questa preview riuscite ad indovinarlo (come sono sadico!)...

Dunque, iniziamo subito con la storiella che ci viene rifilata ogni volta che si presenta agli orizzonti del mondo videoludico un adventure, graphic o arcade che sia.

Allora: il nostro beneamato professore Conrad B. Hart, noto ricercatore scientifico, nonché parente alla lontana di Pico De Paperis e così laureato in dodicimila discipline diverse, stava preparando la sua tesi per presentarsi all'esame finale di Statisticheologia Investigativa, quando dai dati riscontrati si accorse che alcuni individui avevano una densità molecolare così elevata da riuscire a sfuggire ai riscontri delle più sofisticate apparecchiature elettroniche. Approfondendo la sua ricerca il professor Hart riuscì ad isolare tali individui e a scoprire la loro vera natura: tali individui erano persone di elevata importanza in campo sociale come strategisti militari, politici e multi-miliardari, e la loro vera natura non era umana, ma aliena. A questo punto il professore intuì qual'era lo scopo di tale sostituzione (la conquista del mondo!), ma per sua sfortuna gli extra-terrestri vennero a conoscenza di tali ricerche e le conseguenze furono: il suo rapimento, il lavaggio del cervello e la sua prigionia in un ospedale di massima sicurezza. Egli, tuttavia, era ancora in grado di capire che doveva scappare da lì, e ci riuscì rubando una hover-bike (intraducibile, il concetto comunque è sufficiente: una moto che vola!). Inutile dire che una navicella aliena si lanciò immediatamente al suo inseguimento e l'impatto con un raggio laser lo spedì sul pianeta Titan.

A questo punto inizia il gioco, con Conrad, provvisto inoltre di una singolare amnesia, che si ritrova su questo stravagante pianeta caratterizzato da una giungla quantomai bizzarra e infida. Combattendo contro la sua stessa memoria e facendo attenzione alle pericolose creature che incontra sul suo cammino, il nostro protagonista inizia l'esplorazione....

Conclusa la trama, che tra parentesi trovo alquanto incasinata, direi di passare alle caratteristiche tecniche e a quello che ci dobbiamo aspettare da questo nuovo prodotto.

Anche Flashback (ebbene sì, è questo il nome; tanto non valeva neanche la pena di mantenere il segreto nazionale...) è un Arcade Adventure caratterizzato dall'esplorazione di cinque giganteschi livelli in cui bisognerà interagire col mondo esterno in maniera globale: parlando con gli altri personaggi, procurandosi denaro per comprare e vendere gli oggetti essenziali a risolvere il gioco e combattendo contro gli alieni. Il professor Hart inoltre può camminare, correre, saltare, rotolarsi per terra, arrampicarsi, tuffarsi nell'acqua, scivolare, raccogliere e usare oggetti, appendersi sulle sporgenze, etc etc, sfruttando una sempre spettacolare animazione di ventiquattro frame per secondo (ricordo che è un adventure). Naturalmente per le animazioni più realistiche sono presenti le sezioni in 3D-solido, caratteristica predominante di Another World e infine per la nostra felicità sono stati introdotti degli spettacolari effetti zoom, degli sporadici flashback (suppongo per il

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PRO...

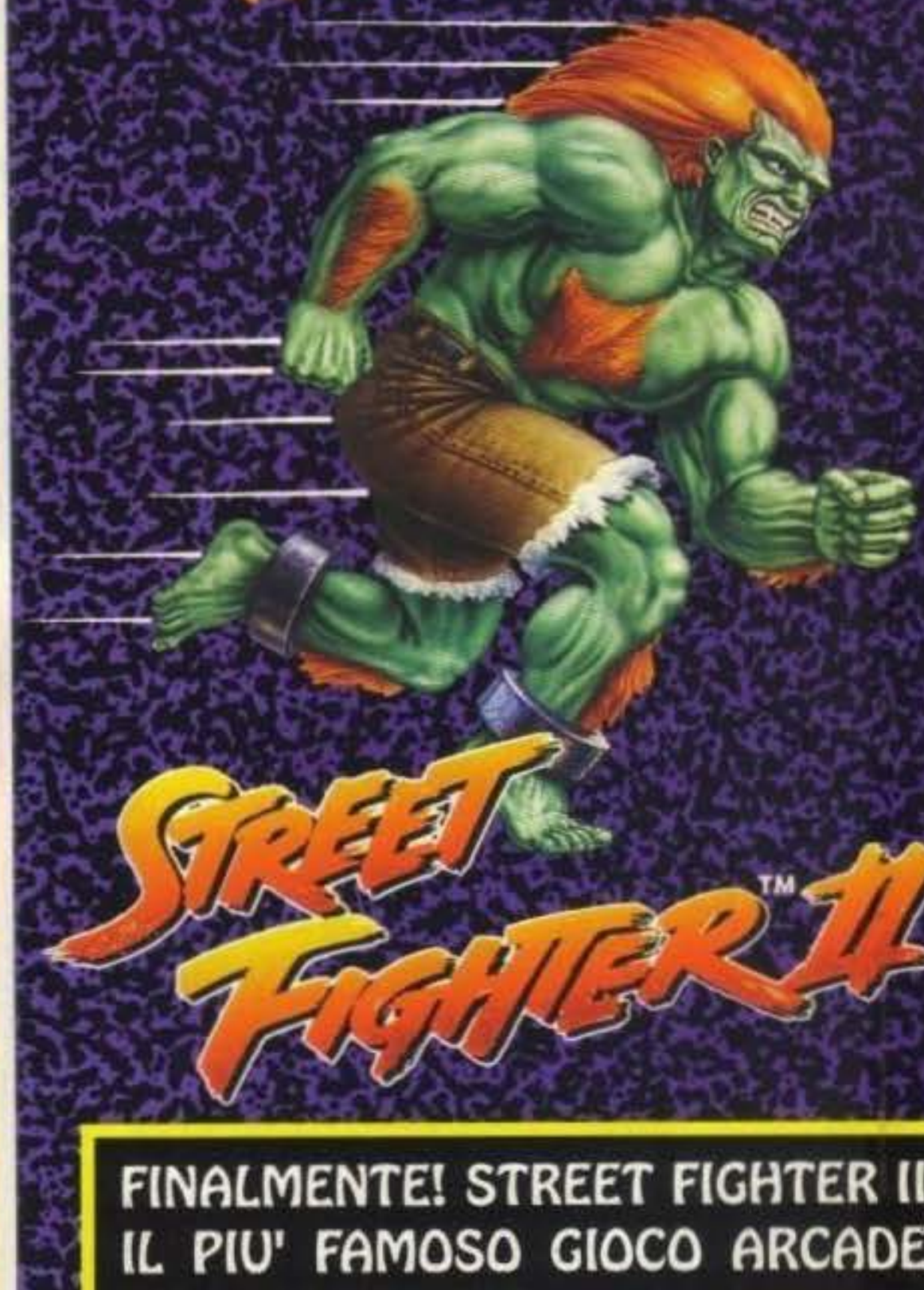
...PHINE
...WARE

progressivo riacquisto della memoria) e altri affascinanti effetti che vi lascio solo immaginare.
Da quello che abbiamo potuto vedere è presente un sacco di grafica in bitmap per le sezioni basilari del gioco (vista classica laterale degli arcade) compressata in una maniera impressionante in modo da non occupare troppo spazio su disco, al fine di permettere una marea di sequenze animate in 3-D (qualcosa come cinquanta) immagazzinate in un solo dischetto. La colonna sonora, inoltre, sarà qualcosa di impressionante (o almeno lo speriamo) visto che è stata realizzata presso uno studio in cui erano presenti macchinari in grado di registrare su ben trentadue canali stereo.
Ma quello che rende Flashback allo stesso tempo spettacolare

e "diverso" è il fatto di possedere sostanzialmente le caratteristiche di Another World (e quindi di essere un arcade adventure decisamente di alto livello), dovendo perciò risolvere enigmi, disabilitare trappole, mettere fuori uso detectors a raggi infrarossi, ecc ecc, ma di avere anche alcune peculiarità in stile platform (vedi cosa può fare il personaggio principale), e perfino altre in stile graphic adventure. Difatti oltre a poter interagire con i vari personaggi parlando è possibile comprare, vendere ed usare i loro manufatti.
Infine sussiste anche un altro aspetto: la difficoltà! Effettivamente Another World era un tantino facile e non ci voleva molto prima di poterlo portare a termine. Di questo se n'è accorta anche la casa francese e con Flashback tale deficenza è stata ridimensionata (aumentando esponenzialmente sia la difficoltà che la lunghezza del gioco). A questo punto vi ricordo che la programmazione è ancora una volta affidata all'affiatatissimo gruppo di Paul Cuisset (autore dei precedenti successi Delphine) e che l'uscita è prevista per entrambe le versioni PC e Amiga in Gennaio. Inutile dire che qui in redazione lo attendiamo tutti con Ansia (la a maiuscola è puramente voluta). Alla recensione definitiva!

Emanuele Schichilone

A 'MONSTER' IS ABOUT TO BE RELEASED..!



STREET FIGHTER™ II

FINALMENTE! STREET FIGHTER II, IL PIU' FAMOSO GIOCO ARCADE, STA PER USCIRE...

'SEI AVVISATO!!'

CAPCOM USA

U.S. GOLD

LEADER DISTRIBUZIONE

Street Fighter™ II ©1992 Capcom USA Inc. All rights reserved. Street Fighter™ II is a registered trademark of Capcom USA Inc. Manufactured and distributed under license from Capcom USA Inc by U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ROCKETEER

UN GIOCO SUPERSONICO!

VI ASPETTIAMO AL PAD. 42 STAND B10

smau

CANICULE LYON

Disponibile su PC & compatibili, Atari ST e Amiga.

Sei un pilota esperto e l'eroe del Bigelow's Air Circus. Come se non fosse già abbastanza eccitante volare a una velocità di oltre trecento miglia all'ora, diventi anche "Rocketeer"!

Quando le spie malvagie rapiscono la tua ragazza, niente potrà più trattenerti! Indossa il razzo-zaino Cirrus X-3 e preparati ad una serrata battaglia aerea! Affronta faccia a faccia i temibili sicari a bordo di un dirigibile in fiamme!

Grafici digitalizzati, VGA 256 colori, immagini di veri attori! Una musica orchestrata, dialoghi eccitanti ed incredibili effetti sonori (grazie alla Sound Source) aggiungono una nuova dimensione al game play.

Disney SOFTWARE

Développé par NOVALOGIC
Photos d'écrans PC VGA
© The Walt Disney Company

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA
C.T.O.

Desidero ricevere una documentazione gratuita sulla gamma di giochi Disney.

NOME E COGNOME: ----------

INDIRIZZO ----------

TEL ---------- **Distribuito da :** INFOGRAMES

Tagliando da spedire a C.T.O. Via Piemonte 7/F - 40069 Zola Predosa (Bo).

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

NEL CORE DELL'OSCURITA'

Doodlebug, recensito all'interno del numero, non è stato l'unico nuovo titolo Core ad essere presentato nel corso della fiera. C'è anche questo interessante Darkmere, che non sembra essere proprio niente male...

CORE DESIGN LIMITED

A primissima vista il gioco ricorda in maniera evidente Cadaver dei mitici Bitmap Bros, riprendendo il medesimo approccio isometrico, la stessa impronta grafica e per certi aspetti perfino una simile scelta cromatica.

La storia comincia in un castello, nel quale giace morente un certo "Re Elfo", che davanti alla sfera magica, o "sacro cristallo" rimembra i giorni passati della gioventù... Non essendoci però lo spazio per ulteriori approfondimenti vi rimando alla recensione in uno dei prossimi numeri (l'uscita è prevista per Novembre). Per quanto riguarda la trama posso in ogni caso dirvi che è non poco incasinata con intrecci di caste nobiliari, di maghi frustrati e via discorrendo...

Da quello che ho potuto vedere dalle schermate statiche (su Amiga), la grafica è veramente bella, forse un po' cupa, ma bella; la parte inferiore dello schermo viene occupata, naturalmente, da tutto ciò che è utile per orientarsi, per sapere di quanta energia si dispone e in che luogo si è.

La maggior parte del gioco si sviluppa nei meandri o tra le strade adiacenti il castello; vi capiterà comunque di "uscire" all'esterno e di trovarsi a girovagare in un bosco, con ponti di legno, ruscelli, fungoni enormi, ecc.

Tutto il gioco è condito con splendide schermate statiche che, a dir la verità, non sono nemmeno loro il massimo della vita in fatto di allegria, ma che comunque aiutano non poco a capire quello che succede o quello che succederà in futuro... Marco afferma che siano state scopiazzate da un qualche cosa che adesso non ricordo, date un'occhiata e vedete se hanno fatto anche a voi la stessa impressione.

Quindi, per concludere, da quanto abbiamo potuto visionare c'è sembrato

indubbiamente un lavoro più che valido; bisognerà comunque attendere, infatti non sarebbe la prima volta che un titolo si presenta bene, e poi non è in grado di portare degnamente la fama di buon gioco che gli è stata attribuita. Il marchio Core, comunque, è già una buona garanzia.

Aspettiamo e vedremo...

Raffaele Sogni

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SHADOW OF THE BEAST III™

MANUALE IN ITALIANO
Disponibile per AMIGA

BEAST III - OUT OF THE SHADOW

La minaccia di Maletoth persiste. Solo dopo averlo annientato del tutto sarete liberi dal suo influsso maligno. In fragili spoglie umane dovrete affrontare innumerevoli sfide e potenti nemici che si frappongono tra voi e l'incontro finale con il Beast Lord.

BEAST I
Computer Entertainer 89'
PREMIO D'ECCELLENZA
European Computer Leisure Awards '90
MIGLIORE GRAFICA
Game Players '90
GIOCO DELL'ANNO PER AMIGA

CARATTERISTICHE:
Sistema multi-sprite; 800K di musica evocativa; spettacolare grafica con centinaia di colori simultanei; scrolling parallattico a 8 livelli. L'ultima della Grande Trilogia. **Shadow of the Beast III** offuscherà il già grande successo dei precedenti.

BEAST II
Golden Joystick Award '91
MIGLIOR GRAFICA - 16 Bit
European Computer Leisure Award '91
MIGLIOR GRAFICA E SUONO
Generation 4, **PREMIO INTERNAZIONALE PER IL MIGLIOR SUONO E LA MIGLIORE PRESENTAZIONE**

PSYGNOSIS

CTO
40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax (051) 753418

In ogni scatola, **SPILLA** omaggio

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TROVERETE I NOSTRI PRODOTTI PRESSO I SEGUENTI RIVENDITORI:

PIEMONTE - VALLE D'AOSTA

ABA ELETTRONICA - V. C. Fossati, 5/P, 10100 TORINO
AGARTHI - Via Montegrappa, 112, RIVOLI (TO)
AMERICAN GAMES - V. Sacchi, 26/B, 10100 TORINO
ASTI GAMES - C.so Alfieri, 26, 14100 ASTI
COMPUTER HOME - V. S. Donato, 46/D, 10100 TORINO
COMPUTER WORK - Via Rivoli, 36/a, ORBASSANO (TO)
COMPUTERLAND - V. Mazzini, 30/32, 12037 SALUZZO (CN)
COMPUTING NEWS - V. Marco Polo, 40/E, 10100 TORINO
CSI TECREMA - Via Losana, 9, BIELLA (VC)
ELETTRONICA SAS - V. Scalise, 5, 13100 VERCELLI
ELLIOT COMPUTER - P.zza D. Minzoni, 32, 28048 VERBANIA (NO)
INFORMATIQUE - V. Reg. Amerique, 31, 11020 QUART (AO)
K. & G. - Via Ranzoni, 2, NOVARA
MAGLIOLA - V. Porpora, 1, 10100 TORINO
MUSICA E DINTORNI - V. Bandello, 19, 15057 TORTONA (AL)
PLAY GAME SHOP - V. C. Alberto, 39/E, 10100 TORINO
PROGRAMMA 3 - Viale Buonarroti, 8, NOVARA
PUNTOVIDEO - C.so Risorgimento, 398, 28100 NOVARA
QUEEN COMPUTER - Via Demargherita, 4, TORINO
ROSSI COMPUTER - C.so Nizza, 42, 12100 CUNEO
SOFTEL - V. Nizza, 45/F, 10100 TORINO
TV MIRAFIORI - C.so Unione Sovietica, 381, 10100 TORINO

LOMBARDIA

ACTE snc - Via U. Foscolo, 48, MONZA (MI)
ALCOR - Via Paolo Sarpi, 7, MILANO
ALCOR - Viale Bligny, 22, MILANO
ALCOR - Viale Gran Sasso, 50, MILANO
A.S.I. - V.le Italia, 1 c/o Centro Commerciale Rossi, CORSICO (MI)
B & B - V. Cadolini, 6, 21013 GALLARATE (VA)
BCS - V. Montegani, 11, 20100 MILANO
BIT 84 - V. Italia, 4, 20052 MONZA (MI)
BIT LINE sas - Via Corridoni, 35, RHO (MI)
BIT SHOP - Via Carrobbio, 13, VARESE
BUSTO BIT - Via Gravinana, 17, BUSTO ARSIZIO (VA)
COMPUTER Sas - Galleria Ferri, 7, 46100 MANTOVA
COMPUTER SHOP srl - Via Cairoli, 8, ABBIATEGRASSO (MI)
COMPUTERMANIA - Via F. Cavallotti, 36, TREVIGLIO (BG)
DATA FOUND - V. A. Volta, 4, 22036 ERBA (CO)
EL-COM Sas - Via Libero Comune, 15, 26013 CREMA (CR)
ELTRONGROSS SpA - Via Leonardo Da Vinci, 54, BARZANÒ (CO)
FLOPPERIA - V. Le Montenero, 15, 20100 MILANO
FLOPPY - Via Morazzone, 2, VARESE
FUMAGALLI - V. Cairoli, 48, 22053 LECCO (CO)
GALIMBERTI srl - Via Nazionale dei Giovi, 28/36, BARLASSINA (MI)
GAMMA OFFICE SYSTEM snc - Via Sormani, 67, CUSANO MILANINO (MI)
H & S PRODUCT - Montebello, 83, MARIANO COMENSE (CO)
IL COMPUTER DI FERRARI - V. Indipendenza, 88/90, 22100 COMO
IL COMPUTER MALNATE - P.zza Repubblica, 3, 21046 MALNATE (VA)
IL CURSORE - P.zza Martiri della Libertà, 7/b, NOVATE MILANESE (MI)
JOYSTICK FUN - Via Lorenteggio, 36, MILANO
KRAMER - Via Kramer, 19, MILANO
L'UFFICIO 2000 - Via Val di Sole, 22, MILANO
LU.MEN. - V. S. Monica, 3/Ang. V.le Suzzani, 20100 MILANO
MANTOVANI TRONICS - V. C. Plinio, 11, 22100 COMO
MARCUCCI - V. F.lli Bronzetti, 37, 20100 MILANO
MASTER INFORMATICA - Via F.lli Ugoni, 10/b, BRESCIA
MASTER PIX - V. S. Michele, 3, 21052 BUSTO ARSIZIO (VA)
MEDIA MARKET SpA - Via Fermi, 1, CURNO (BG)
MEGABYTE - P.zza Castello, 1, DESENZANO GARDA (BS)
MEGABYTE - Via P. F. Calvi, 95, 46100 MANTOVA
MISTER BIT - Galleria Città Mercato, 20090 VIMODROME (MI)
MONDO COMPUTER Srl - Via Ghisleri, 35/37, 26100 CREMONA
NEW GAME - Corso Garibaldi, 199, LEGNANO (MI)
NEWEL - V. Macmahon, 75, 20100 MILANO
NEX COMPUTER - Via Bugatti, 13, RHO (MI)
NIKI SHOW-ROOM - Via Tadino, 14, MILANO
PENATI - Via S. Da Corbetta, 49, CORBETTA (MI)
PERGIOCO - V. S. Prospero, 1, 20100 MILANO
PRISMA COMPUTER - Via Guido da dovara, 8, 26100 CREMONA
PROXIMA - Strada Padana, 282 (int. Città Mercato), VIMODRONE (MI)
REAL TIME SOLUTION - P.zza Martiri della Libertà, 9, BOLLATE (MI)
RGB COMPUTERS - Via W. Gnotti, 38, 46043 CASTIGLIONE DELLE STIVIERE (MN)
RIGHI ELETTRONICA - V. C. Bernasconi, 12, 22029 UGGIATE TREVANO (CO)
RIVOLA - Via Mauro Macchi, 26, MILANO
SENNA - V. Calchi, 5, 27100 PAVIA
SUPERGAMES - V. Vitruvio, 37, 20100 MILANO
TINTORI ENRICO & C. - V. Broseta, 1, 24100 BERGAMO
VIDEO IMMAGINE, Via Bernocchi, 11-3, VILLA CARCINA (BS)
VIDEO SERVICE - Galleria Manzoni, 15, PAVIA
VIDEOTIME 2 - Via Carcano, 12/14, SARONNO (VA)
VIGASIO MARIO SpA - Portici Zanardelli, 3, BRESCIA

TRIVENETO

AL RISPARMIO - V.le del Lavoro, 18, Rovercenter, ROVERETO (TN)
BIT SHOP COMPUTERS - Via Manin, 43, PADOVA
CASA DEL DISCO - Via Ferro, 22, MESTRE (VE)
CASA DELLA RADIO - Via Adigetto, 47/49, VERONA
COMPUMANIA - Via Carlo Leoni, 32, PADOVA
COMPUTER POINT - Via Rovigo, 22/A, BOLZANO
COMPUTER POINT, Via Roma, 63, PADOVA
COMPUTER SHOP, Via P. Reti, 6, TRIESTE
COMPUTERSERVICE - Borgo Treviso, 150, CITTADELLA (PD)
CRONIST - Via Galilei, 25,TRENTO
C.T.I. - Via Pascoli, 4, TRIESTE
ELETTRONICA BISELLO - V.le Trieste, 429/B, VICENZA
GIANFRANCO MARCATO COMPUTER - Via Venezia, 61, Centro Giotto, PADOVA
GUERRA EGIDIO - Via Bissuola, 30/A, MESTRE (VE)
MACROMAT - Via Museo, 24, BOLZANO
MOFERT S - Via Leopardi, 24, UDINE
MONDO GIOVANE COMPUTERS - Via Fiuà Fusinato, 37/A, ROVIGO
MUSIC CENTER - Via Sovrassasso, GARDOLO (TN)
SIDESTREET - BASSANO (VI)
SIDESTREET - MONTEBELLUNA (TV)
TECNOCITY - Via Valposina, 55, THIENE (VI)
VIDEOLANDGAMES - Via Rismondo, 4, TRIESTE
ZUCCATO - C.so Palladio, 78, VICENZA

EMILIA ROMAGNA

ARGNANI - P.zza della Libertà, 5/A, 48018 FAENZA (RA)
A. T. E. INFORMATICA - Borgo Pipenta, 1/A/B, 43100 PARMA
BIMAC - Via Galliera, 49, 40121 BOLOGNA
B.L. SISTEMI - Via Furina, 40, 41037 MIRANDOLA (MO)
BOLOGNA INFORMATICA - V.le Lenin, 45/I, 40138 BOLOGNA
BUSINESS POINT - V. Carlo Mayr, 88, 44100 FERRARA
CARTOLERIA PORTANOVA - V. Portanova, 18/A, 40100 BOLOGNA
CARTOLERIA STERLINO - V. Mum, 78/A, 40100 BOLOGNA
CENTRO OFFICE - Via Guzzaletti, 5/A, 42100 REGGIO EMILIA
COMPUTER HOUSE - V.le Trieste, 180/2, 47037 RIMINI
COMPUTER HOUSE - Via Trieste, 134, 40060 SAVENA
COMPUTER MANIA - P.zz.le Comandini, 2, 47042 CESENATICO (FO)
COMPUTER ONE Snc - Via Vela, 12/II, 40138 BOLOGNA
COMPUTER TIME - C.so Italia, 152, 40017 S. GIOVANNI IN PERSICETO (BO)
COMPUTER VIDEO CENTER - V. Campo di Marte, 122, 47100 FORLI
COMPUTERLINE - V. S. Rocco, 10/C, 42100 REGGIO EMILIA
D.B.F. ELETTRONIC Sas - Via G. da Carpi, 209, FIORINA DI SERRAVALLE (RSM)
DELTA COMPUTER - Via Martiri della Resisterza, 15/g, 29100 PIACENZA
EASY COMPUTER e SOFTWARE Srl - Via Pascoli, 37/a, 47037 RIMINI (FO)
EUROBIT - P.zza Risorgimento, 57, MODENA
FREE TIME COMPUTER - V.le Europa, 19, CESENA
FREE TIME COMPUTER - Via Ercolani, 3/g, BOLOGNA
GEMINI INFORMATICA - V. Durante, 6, PIACENZA
HIGH PRESTIGE - V. Carducci, 4, 29100 PIACENZA
INFOMASTER - V. Emilia, 124, 40068 S. LAZZARO DI SAVENA (BO)
L'ASTEROIDE - V. Cavour, 155/A, 47023 CESENA (FO)
L'ORSA MAGGIORE - V. C. Battisti, 17, 41100 MODENA
MICROINFORMATICA - P.zza Mart. Partigiani, 31, 41049 SASSUOLO (MO)
MINNELLA COMPUTER - V. Stalingrado, 105, 40100 BOLOGNA
MORINI & FEDERICI - V. Marconi, 29/C, 40100 BOLOGNA
NON STOP S.p.A. - V. B. Buozzi, 11, 40067 CADRIANO DI GRANAROLO (BO)
ORSA MAGGIORE Srl - P.zza Matteotti, 20, 41100 MODENA
PC PROFESSIONAL COMPUTER - Via Caffarelli, 9, FAENZA
PEGASO - P.zza Toscanini, PAVULLO (MO)
PENTA COMPUTER - P.zza Kenedy, 19/22, 48100 RAVENNA
POOL SHOP - V. Emilia S. Stefano, 9/C, 42100 REGGIO EMILIA
SABATELLI G.C. COMM.LE "I GIARDINI" - Via Giardini nord, 77, 41043 FORMIGINE (MO)
S & A - V. Spallanzani, 32, 41100 MODENA
SOFT GALLERY - Via Mortara, 30/a, 44100 FERRARA
S.P.E. POLETTI - Via di mezzo ponente, 383/a, 40014 CREVALCORE (BO)
SUPER BIT - V.le Bolognesi, 37, 47100 FORLI
VIDEO HOUSE - V.le Olimpia, 14/a, 42100 REGGIO EMILIA
ZANICHELLI - V. Saffi, 78/B, 43100 PARMA
ZETA INFORMATICA - V. Sofia, 9, 43100 PARMA
ZUCCHERELLI - V. Cavour, 74, 48100 RAVENNA

MARCHE

65 PIELLE di PAOLETTI & C. Srl - Via Martiri della Resistenza, 67/bis, 60125 ANCONA
EMY - P.zza Repubblica, 5, 60035 JESY (AN)
FIORETTI E VACCARINI Sdf - Via Leopardi, 55/c, 60016 FALCONARA MARITTIMA (AN)
FREE TIME COMPUTER - V.le de Gasperi, 78, ANCONA
PEGASO INFORMATICA - Via S. Petronilla, 78/79, 63023 FERMO (AP)
PERSONAL COMPUTER Sas - Via Pontelli, 2, 71100 PESARO
TECNOUFFICIO Sas - V.le del Lavoro, 3, 60035 JESY (AN)

LIGURIA

A. B. M. COMPUTERS - P.zza de Ferrari, 2/R, 16100 GENOVA
ADC COMPUTERS - P.ta Parma, 28, 19038 SARZANA (SP)
CENTRO HI-FI MALASPINA - V. Repubblica, 38, 18038 SANREMO (IM)
ELITE COMPUTERS Sdf - Via Orsini, 31/r, GENOVA
FOTO MAURO - Via R.M. Canepari, 183/r, RIVAROLO (GE)
IL GRILLO PARLANTE - Via S. Canzio, 13-15-17, SAMPIERDARENA (GE)
IMPUT - V. Lungomare, 57/R, 16100 PEGLI (GE)
PAGLIALUNGA - Vico Liceti, 6, 16035 RAPALLO (GE)
PLAY TIME 3 - V. Delle Casaccie, 14/16/18, GENOVA
VIDEO CAR - C.so Cavour, 258, 19100 LA SPEZIA

TOSCANA

BOTTEGA DEL SUONO - V. S. Croce, 53, 55100 LUCCA
CIPOLLA ANTONIO - V. V. Veneto, 26, 55100 LUCCA
COMPUTER LAND - V. Del Pastore, 14, 57128 ARDENZA - LIVORNO (LI)
COMPUTER SERVICE - V. Dell'Unione, 7, 58100 GROSSETO
DIMENSIONE VIDEO - Via Paolinelli, 6, 55014 MARLIA (LU)
ELECTRONIC DREAMS - V. Dante, 77, 56025 PONTEDERA (PI)
ETA BETA - V. S. Francesco, 80, 57100 LIVORNO
FLOATING POINT - Gall. L. Da Vinci, 32, 54100 MASSA
FUTURA 2 - V. Cambini, 19, 57100 LIVORNO
IDEA SOFT - V. A. Vespucci, 98, 56100 PISA
IL COMPUTER - V. Colombo, 218, 55043 LIDO DI CAMAIORE (LU)
LA LANTERNA - V. Carducci, 35, 56010 PISA
MATEX EL. PROF. - Via Saffi, 33, 56025 PONTEDERA (PI)
MICHELONI & C. - Via Colombo, 14/C, 58022 FOLLONICA (GR)
MULTIMEDIA - C.so Matteotti, 48, 57023 CECINA (LI)
NEW COMPUTER SERVICE - Via Degli Alfani, 2/R, 51100 FIRENZE
PUNTO ROSSO - V. Barontini,28, 57025 PIOMBINO (LI)
RED POINT - V. Zarini, 184, 50047 PRATO
SIRIUS ITALIA - V1° Maggio, 283, 51010 MASSA E COZZILE (PT)
TECNINOVAS COMPUTER - P.za Guerazzi, 19/21, 56125 PISA
TELEINFORMATICA TOSCANA - V. Bronzino, 36, 51100 FIRENZE

UMBRIA

COMPUTER STUDIO'S - V. IV Novembre, 18/A, 06083 BASTIA (PG)
ETA BETA COMPUTER - P.zza S. Domenico, 06034 FOLIGNO (PG)
G.B.C. di RAMOZZI - V. Porta S. Angelo, 23/A, 06100 TERNI
LOGICOM - V. della Scuola, 5/B, 06087 PONTE S. GIOVANNI (PG)
MIGLIORATI - V. Sant'Ercolano, 310, 06121 PERUGIA

ABRUZZI

BIT Srl - V.Teramo, 45, 65121 PESCARA (PE)
COMPUTER MARKET Snc - V. Trieste, 79/81, 65122 PESCARA
COMPUTER SHOP - V. Delle Cisterne, 15, VASTO (CH)
COMPUTER SHOP - V. Mario Bianco, 5/8, 66034 LANCIANO (CH)
COSMOS 3000 - V. Mazzini, 38, 65100 PESCARA
LA MELA - V. Dante Alighieri, 10/12, 65010 CEPAGATTI (PE)
SOFTING - V.le Nettuno, 4, FRANCAVILLA AL MARE (CH)
SPRING ITALIA Srl - V.Tiburtina, 63, 65129 PESCARA

LAZIO

ARICO' GIOVANNI - V. Magna Gracia, 71, ROMA
AVC Shop Service Snc - V. Empolitana, 134, TIVOLI
CAMPA ADOLFO - V. Prenestina, 426, ROMA
COMPUTEL - V. Ettore Rolli, 33, ROMA
COMPUTERMANIA - V. Dei Durantini, 62, ROMA
DISCOTECA FRATTINA - V. Frattina, 50, ROMA
DOTT. SOFT&MR. HARD - V. Appiatice, 24, ROMA
ELETTRONICA DI MILAZZO & C. - V.le Nobiliore, 16/22, ROMA
FANTASY CLUB di Aielli - V. Boccea, 92/c, ROMA
GEMAR Srl - V. Cavalleggeri, 65, ROMA
KEY BIT ELETTRONICA - V. Cialdini, 8/10, LATINA
L'ANGOLO DEL COMPUTER - V. Case Nuove, 3, CIVITAVECCHIA
METRO IMPORT Srl - V. Donatello, 37, ROMA
MUSICOPOLI - P.le Jonio, 17, ROMA
SPARAPANI - V. Cimarosa, 11, ROMA

MOLISE

COMPUTER SHOP - V. F. D'Ovidio, 17, TERMOLI (CB)
CONFAI - DIGIT - V. America, 261, 86039 TERMOLI (CB)
DE BUG INFORMATICA - V. Abruzzi, 9, 86042 CAMPOMARINO (CB)

BASILICATA

DATABANK Srl - V. Vaccaro, 348, 85100 POTENZA

CAMPANIA

COMPUTER MARKET - C.so Garibaldi, 65, 84100 SALERNO
FLIP FLOP - V. Appia, 68, 83042 ATRIPALDA (AV)
IACUZIO FILOMENA - V. Cacciatore, 20/22, 84085 MERCATO S. SEVERINO (SA)
KING COMPUTER - V. Rossini, 3, 84091 BATTIPAGLIA (SA)
MICROMEGA - V. Colombo, 28, 83100 AVELLINO
NUOVA INFORMATICA - V. Libertà, 185/191, 80055 PORTICI (NA)
ODORINO - V. Largo Lala, 22/AB, 80100 NAPOLI
SIT - C.so Secondigliano, 253, 80100 NAPOLI
VIDEO CLUB ODEON - V. Roselli, 52, 80019 QUALIANO (NA)

PUGLIA

COMPUTERSHOP - V. G. Carli, 17, 70051 BARLETTA (BA)
DI MATTEO ELETTTRONICA - V. C. Pisacane, 11, 70051 BARLETTA (BA)
ELETTROJOLLY - V. Zara, 73/77, 74100 TARANTO
WILLIAMS - V.le Unità d'Italia, 79, 70100 BARI

CALABRIA

ODGLIANORO F. - Edicola Giornali - P.zza Castello, REGGIO CALABRIA
COMPUTER POINT GPA di Lo Papa - V. Napoli, 8, CASTROLIBERO (CS)
RIOLO - V. Venezia, 17, CROTONE (CZ)

SICILIA

AZETA - V. Canfora, 140, CATANIA
BASIC Sas - V.S. Martino, 32, PALERMO
COMPUTER LINE & ELETTRONICS - V. Calligratide, 104, AGRIGENTO
COMPUTER TIME DI S. FILIPPO - V. Garibaldi, 83, FLORIDIA
HOME COMPUTER - V. D. Alpi, 50/f, PALERMO
NIWA POINT - V. Michele Bonanno, 23, SIRACUSA
OFFICE AUTOMATION - V. Venezian, 75, MESSINA
PRISMA COMPUTER - V. Canfora, 122/124 - CATANIA
R.T.O. di Calogero Sas - V. Mazzini, 7/A - CASTELVETRO (TP)
TELSY - V. Sebastiano Olivieri, 35/37, SIRACUSA

SARDEGNA

COMPUTER POINT - V. Cavaro, 21/b, 21/c, 09100 CAGLIARI
COMPUTER SHOP - V. Oristano, 12, CAGLIARI
MESSAGGERIE SARDE - P.zza Castello, 11 (1° ammazz.), 07100 SASSARI
VIDEO GAMES - V. dei Mille, 17, SASSARI

Esigete solo Software originale

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

U.S. GOLD TRA GUERRE E SOTTERRANEI

Il Natale degli appassionati di giochi di ruolo e giochi di guerra si preannuncia decisamente interessante: il trittico U.S. Gold-TSR-SSI sta infatti preparando proprio per la fine dell'anno diverse novità, soprattutto nel campo degli R.P.G.

THE SUMMONING

E proprio con un role playing game cominciamo la nostra zoomata sui prodotti della casa che ha saputo deliziarci con best sellers del calibro di Eye of the Beholder I e II: The Summoning. In The Summoning dovrete trovare, attraverso la cittadella del malvagio Shadow Weaver, una artefatto magico che salverà le terre circostanti dal dominio del maligno. Naturalmente tonnellate di mostri e addirittura viaggi extra-dimensionali sono incluse nella trama del gioco che, non per essere ironico, mi sembra leggermente trita e ritrita. Con più di 30 livelli di sotterranei e una longevità assicurata, The Summoning dovrebbe essere considerato seriamente tra i vostri papabili acquisti. Se ciò non vi bastasse eccovi altre caratteristiche: visuale isometrica, interfaccia punta&clicca, sistema di mappaggio automatico con possibilità di stampa, grafica VGA 256 colori e Sound Blaster. Disponibile a fine mese per i fortunati possessori di un PC 286 a 12 Mhz o più.

DARK SUN - SHATTERED LANDS

Il nuovo mondo fantasy della SSI fa la sua comparsa su PC, in un gioco che si preannuncia molto gradevole. Nei panni di un povero carcerato dovrete fuggire e coalizzare abbastanza persone contro il re che vi ha ingiustamente chiuso a chiave e che opprime la regione con il suo maligno potere di mago. A parte le animazioni cinematiche progettate per la parte iniziale, quella finale, e alcune parti di intermezzo, e i 7-8 mega di grafica, la vera novità è che finalmente avremo un gioco AD&D con grafica in prospettiva a 256 colori. Le animazioni dei personaggi sono curatissime, e ogni nemico avrà almeno 25 fotogrammi di animazione, senza contare una grande cura nei dialoghi e negli incantesimi (più di 200). Il sistema sarà naturalmente il punta&clicca, la VGA a 256 colori (con ombreggiature ed effetti vari) e per la prima volta si farà uso di grafica CAD (almeno nella presentazione) per un gioco SSI. Ma un'altro pregio che farà felici migliaia di giocatori è che non ci saranno seguiti di Shattered Lands, bensì dischi di espansione, coi quali ambientare i nostri personaggi in sotterranei e città sempre nuovi. Ci aspetta a breve termine su PC e CD-ROM, mentre non si sa nulla della versione Amiga..

A LINE IN THE SAND

Questo gioco di guerra, disponibile da settembre, vi catapulta negli scenari del medio oriente, dove potrete, insieme ad un massimo di 5 amici, interpretare il ruolo di un generale inossidabile o quello di un diplomatico pacifista. Armi nucleari, chimiche e ogni tipo di combattimento (aereo, navale e terrestre) è incluso. Chissà come mai mi viene una certa angoscia a scrivere queste righe... Le caratteristiche tecniche sono: VGA 16 colori, Hard Disk e tutte le schede sonore più importanti sono supportate.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GREAT NAVAL BATTLES

Ma non ci sono solo i giochi da tavolo in questa scorsa sui programmi U.S. Gold, infatti questo Great Naval Battles è un simulatore, e in particolare un simulatore navale di grosse portaerei e macchine da guerra galleggianti, ambientato nel Mare del Nord della Seconda Guerra Mondiale. Le navi contemplate peseranno più di 42000 tonnellate (mai nessuno aveva tentato una simulazione di questa portata), e spereranno naturalmente obici di adeguate proporzioni. Il giocatore, che poi diventa nel gioco il comandante, deve, dalla sua postazione sul ponte di comando, dirigere ogni operazione della nave, ma può anche scegliere di dedicarsi semplicemente ad un compito, lasciando il resto al computer. La parte tattica sarà curatissima, e ci sarà anche la possibilità di ricombattere l'intera campagna nel Mare del Nord, riscrivendo così la storia della seconda guerra mondiale. Altri highlights sono: condizioni climatiche, ora del giorno e della notte e periodo dell'anno perfettamente simulate, uso degli aerei che decollano da terra o dalle navi, possibilità di scegliere tra tempo reale e artificiale, replay istantaneo e medaglie per i comandanti vittoriosi. I dati tecnici sono decisamente impressionanti, dato che servirà un 386, VGA e 8Mb di Hard Disk sul PC oppure 1Mb di memoria sull'Amiga, ma penso che una scheda acceleratrice sarà fortemente consigliata. I possessori di PC dovrebbero potersi giocare già da subito, gli Amighisti dovranno invece aspettare Dicembre.

PIRATES OF REALMSPACE

Anche Spelljammer, il modulo d'espansione per AD&D, ha ora la sua conversione su computer: lo stile di gioco dovrebbe richiamare quello di Buck Rogers, ma ci sono anche salienti novità come il reclutamento dell'equipaggio e i viaggi interstellari. Con la solita grafica VGA a 256 colori e tonnellate di pianeti da visitare e di missioni da completare, POR dovrebbe essere la giusta alternativa per chi non ama i giochi fantasy. L'uscita per PC é imminente, mentre quella per Amiga é programmata per Gennaio.

MIGHT & MAGIC IV

La saga di Might & Magic, una delle prime serie dedicate ai giochi di ruolo mai apparsa su PC, é infatti giunta alla quarta puntata, e noi di TGM siamo qui puntuali per darvi un resoconto completo. Il nuovo capitolo della serie é intitolato Might & Magic-Clouds of Xeen, e si annuncia decisamente più difficile del precedente: alla NWC assicurano infatti che il gioco avrà una profondità incredibile e che ci vorranno parecchie notti insonne prima di uscirne vittoriosi. Il metodo di gioco é lo stesso di M&M III, con vista in soggettiva e "scrolling" alla Eye of the beholder, mentre le migliorie più significative riguardano la grafica e il sonoro: colonne sonore da film, grande uso di parlato digitalizzato durante tutto il gioco e schermate VGA 256 colori di intermezzo. In più, per adeguarsi ai nuovi standard dettati da SSI e compagnia bella, alla NWC hanno pensato di aggiungere un sistema di automappaggio e la possibilità di far prendere nota degli eventi più importanti direttamente al diario elettronico di bordo. I requisiti tecnici sono decisamente elitario, dato che avrete bisogno di un 286 o più, di 2Mb di RAM, della VGA e potrete godervi il sonoro adeguato se avrete una Roland, una Adlib o una Soundblaster Pro. La data di uscita é prevista per settembre/ottobre, solo per PC, eh?!?

CYBER EMPIRES

Anche gli amanti dei Mech apparsi per la prima volta con Mechwarrior sono soddisfatti: in Cyber Empires dovrete infatti costruirvi la vostra città/fortezza, dotata di impianti di costruzione di robot, e produrre dei Mech, capaci di distruggere l'impero di uno degli altri quattro giocatori che possono prendere parte al gioco. Strategico nella parte di costruzione e dinamico nella parte arcade, questo gioco si appresta a diventare una megahit dell'inverno, soprattutto per quelli che si sono divertiti con Battletech o Fireteam 2200. Disponibile da subito sia per PC che per Amiga.

Andy Orchesi

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

US GOLD®

UNA LEGGENDA PER LA US GOLD!

Dopo tutto lo scalpore suscitato dagli Ultimi due capolavori della Origin comparsi prima delle vacanze (Underlworld e VII), la US Gold, da sempre leader nella distribuzione di RPG e affini, ha prontamente deciso di riprendere in mano il controllo della situazione. Legends of Valour è stato sicuramente uno dei programmi più interessanti presentati all'ultimo ECTS, e non sarebbe potuto essere altrimenti...

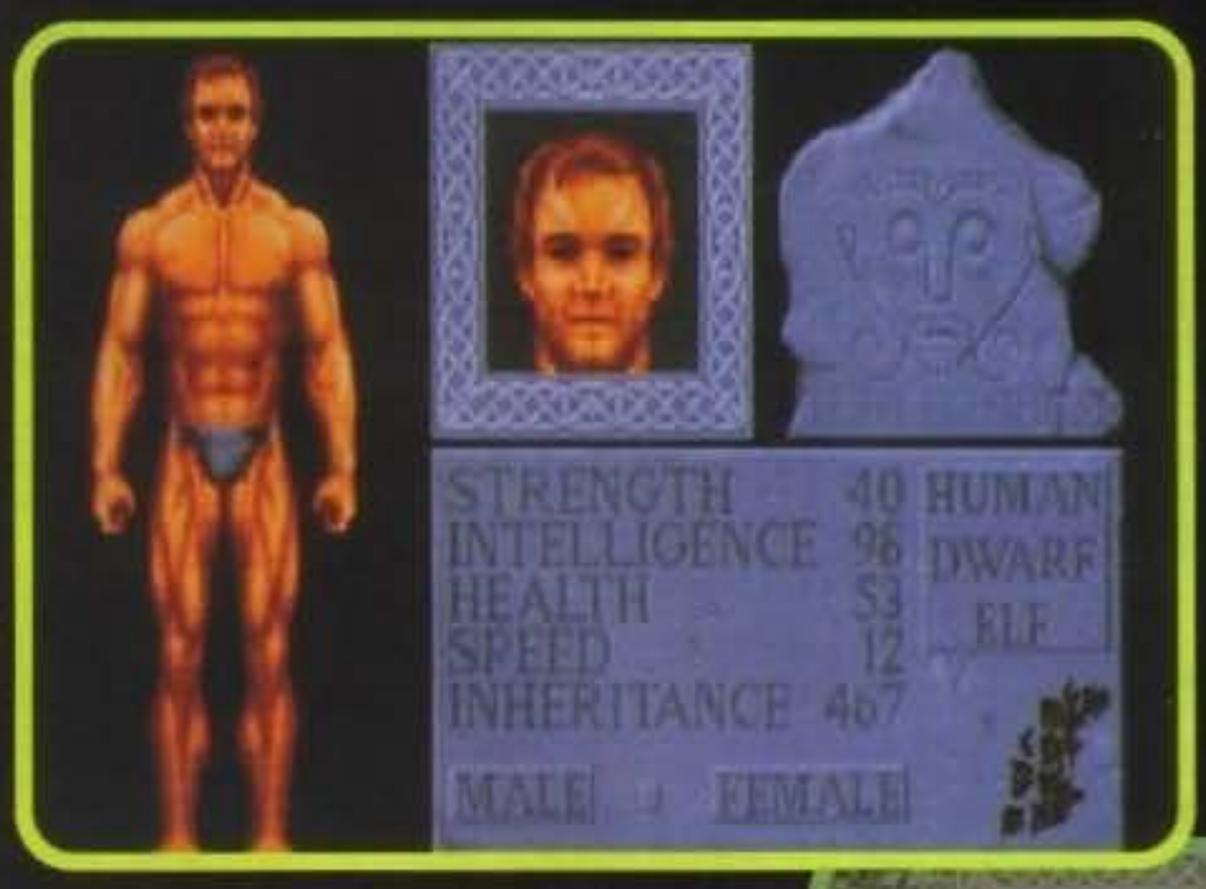
Ma andiamo con ordine, partendo cioè da quelli che sono stati i presupposti di base sui quali è stato costruito l'imponente castello che potete già ammirare nelle varie immagini qui pubblicate (compatibilmente con la loro staticità).
Il primo era quello di riuscire ad abbandonare definitivamente ogni tipo di linearità nello sviluppo dell'avventura, completa assenza di "passaggi obbligati", conferendo in questo modo al giocatore libertà totale, vi sveglierete dunque nella città virtuale di Mitteldorf, potrete esplorarla (smisuratamente immensa) in tutti i suoi meandri più reconditi e trovarvici ogni volta qualche cosa di diverso, avrete inoltre a che fare con i suoi innumerevoli concittadini, ognuno con il suo lavoro, le sue abitudini, la sua personalità, dovrete di volta in volta decidere come comportarvi nelle varie circostanze, subendone quindi le conseguenze (se, ad esempio, decideste di riposare al margine della strada sarete sicuramente arrestati per vagabondaggio).
Il secondo punto era quello di riuscire a conferire al sistema di movimento un'efficacia che le rotazioni ad angolo retto di tutte le precedenti avventure animate tridimensionali non erano mai riuscite a dare. A dire il vero l'affermazione non è più valida dall'avvento di Ultima Underworld in poi, ma visto che la programmazione di Legends of Valour è cominciata anni addietro, gli si deve ugualmente riconoscere di aver voluto realizzare un'interfaccia rivoluzionaria, e di esserci pienamente riusciti. E in effetti il risultato visivo che compare sui nostri monitor è quanto di più impressionante mi sia capitato di vedere, tralasciando considerazioni sulla velocità del gioco (di cui ci occupiamo in seguito), è stato veramente difficile

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

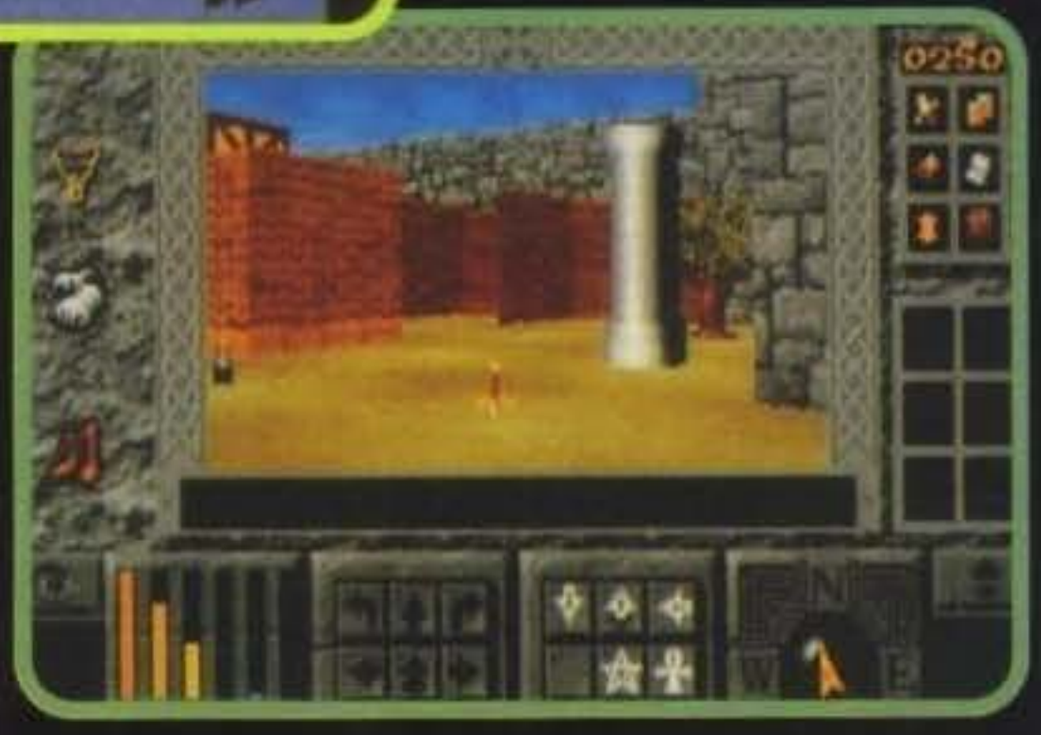
http://www.oldgamesitalia.net/

credere ai propri occhi: il mondo esterno (indipendentemente dal fatto che siate all'aperto o nelle oscurità di qualche sotterraneo) si muove davanti a voi con un realismo senza precedenti, immaginatevi un Ultima Underworld OMBREGGIATO, che scrolla fluidamente mentre voi camminate per i vicoli, esplorate una catacomba, scappate da un violento interlocutore, spiate attraverso i vetri di una finestra oppure chiedete da bere... Ok, è inutile proseguire, intanto senza vederlo di persona è difficile crederci.
Il terzo punto riguarda invece il "combustibile per un simile motore tridimensionale", vista la tendenza sempre sempre più diffusa verso un hardware più potente, fuor di metafora questo significa che sarà possibile giocare a Legends of Valour anche su un comune 286, senza che per questo irreparabilmente penalizzata la velocità. Tireranno inoltre un grosso sospiro di sollievo anche tutti i possessori di Amiga, visto che il gioco è previsto anche per la loro macchina e per l'Atari ST. L'unica differenza sostanziale è una minore definizione della pavimentazione per accelerare lo scrolling.
Al momento il gioco l'ho visto girare unicamente su un 486, vedremo quindi a tempo debito se la promessa verrà rispettata.
Ma queste sono solo tre delle caratteristiche di questo nuovo RPG, in aggiunta potremo infatti gustarci animazioni elaborate in CAD e successivamente rielaborate con un programma di paint; potremo vagare per ore e ore gustandoci locazioni ben diverse l'una dall'altra per architettura e per fauna senza paura di perderci grazie all'automapping; potremo cercare incarichi da farci assegnare per guadagnare un po' di soldi, oppure potremo diventare ricchi al gioco; potremo dormire, al riparo da vampiri e lupi mannari che popolano il



circondario di notte, in uno degli hotel, sempre che abbiamo i soldi per farlo; oppure potremo ubriacarci e vederne gli effetti sul nostro personaggio, effetti che, a detta della U.S. Gold "sono da vedere, non potrebbero essere riprodotti con una singola fotografia"; oppure potremo essere incarcerati se commetteremo qualche atto di vandalismo.
E non è finita: il sonoro riprodurrà cani che abbaiano, il vento di notte o il cigolio delle porte, e il combattimento potrà essere, a nostra scelta, in tempo reale o completamente gestito dal computer, che stabilirà le nostre mosse in base agli attributi fisici e mentali. Attributi che saranno ovviamente in funzione del personaggio che avrete prescelto come protagonista.
Prima di chiudere occupiamoci dei due maghi che stanno per portare alla luce uno dei più importanti titoli dell'anno: Ian Downend (autore di Resolution 101) e Kevin Bulmer (che aveva realizzato l'ottimo Corporation della Core).
Parlando di LOV ci hanno orgogliosamente confidato di aver realizzato un prodotto che anche a distanza di anni d'intensa applicazione può ancora presentare qualche cosa di nuovo, sarebbe sufficiente fare uno sgarbo ad una fanciulla per subire la vendetta dei suoi familiari e finire così in chissà quali nuove problematiche...
Non mi rimane quindi che informarvi sull'uscita della versione PC che è ormai imminente (Novembre) mentre quella Amiga dovrebbe essere disponibile nei primi mesi dell'anno prossimo.
Origin avvertita!

MAX



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SFIDE INVERNALI

Accolade

©ACCOLADE, INC. ALL RIGHTS RESERVED. ALL OTHER PRODUCT AND CORPORATE NAMES ARE TRADEMARKS AND/OR REGISTERED TRADEMARKS OF THEIR RESPECTIVE HOLDERS. WINTER CHALLENGE IS A TRADEMARK OF ACCOLADE, INC. NEITHER ACCOLADE NOR WINTER CHALLENGE IS ASSOCIATED WITH OR AUTHORIZED BY THE INTERNATIONAL OLYMPIC COMMITTEE OR ANY SIMILAR ORGANIZATION IN THE UNITED STATES OR ANY OTHER COUNTRY

AMIGA
PC
SCHEDE GRAFICHE:
VGA/MCGA/EGA

SCREENSHOTS DALLA VERSIONE IBM PC VGA

VERSIONE ITALIANA

QUALITA' LEADER GARANTITA

Provengono da tutte le parti del globo. Sono i migliori atleti del mondo e si misurano con 8 fra le più entusiasmanti discipline degli sport invernali: il fondo, la discesa libera, lo slalom gigante, il salto con gli sci, lo slittino, il bob, il pattinaggio di velocità, il biathlon. Vivi un'esperienza indimenticabile in un gioco fatto di coraggio e abilità, potenza e tempismo, riflessi istantanei e precisione. Fino a 10 giocatori!

WINTER CHALLENGE™ Accolade™

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

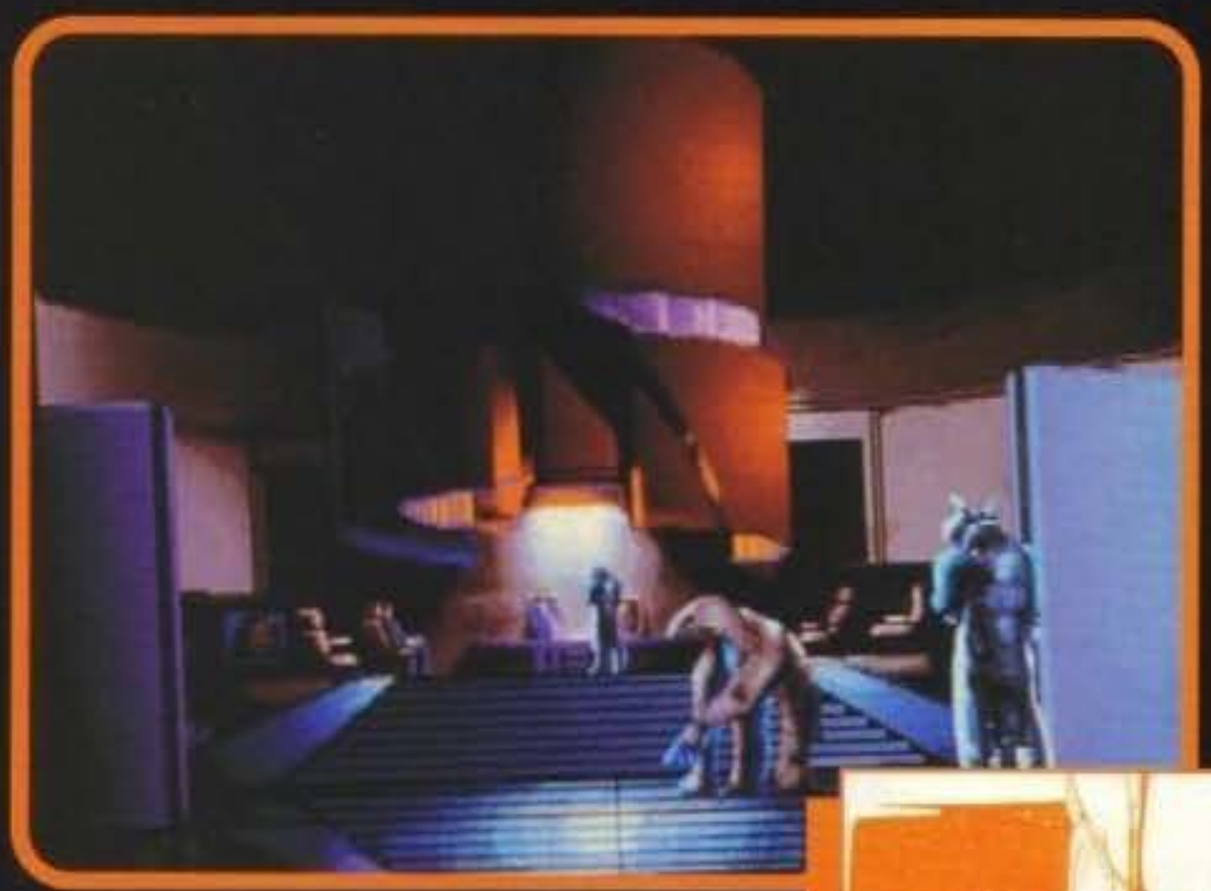
SOFT center

ABRUZZO:
LANCIANO (CH) - COMPUTER SHOP Via Mario Bianco 2
PESCARA - COMPUTER MARKET Via Trieste 76/81
CAMPANIA:
AVELLINO - GIOCATTOLI LANZETTA Via Carducci 45
AVERSA (CE) - NEW TV HI-FI VIDEO Via Roma 218
BATTIPAGLIA (SA) - KING COMPUTER Via Olevano 551
CAPRI (NA) - CAPRI GRAPHIC Via P.R. Giuliani 1
NAPOLI - ODORINO Via Largo Lala 25/26
PORTICI (NA) - INFORMATICA ESSE Via Libertà 258/B
POZZUOLI (NA) - BASIC COMPUTER Corso Garibaldi 34
SALERNO - DI GREGORIO Corso Garibaldi 65
SCAFATI (SA) - COMPUTER SERVICE Via L. Da Vinci 81
CALABRIA:
COSENZA - COMPUTER POINT Corso D'Italia 11
EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 18/A
BOLOGNA - COMPUTER ONE Via Vela 12/2
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43
BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 28/C
CARPI (MO) - AL PAESE DEI BALOCCHI Corso Cabassi 28
FAENZA (RA) - ARONANI Piazza Libertà 5/A
FERRARA - BUSINESS POINT Via Carlo Mayer 85
FERRARA - SOFT GALLERY Via Mortara 33/A
FORLI' - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122
MIRANDOLA (MO) - GOLD SYSTEM Piazza Marelli 6
MODENA - ORSA MAGGIORE - Centro Comm.le I Portali - Piazza Matteotti 20
PARMA - A.T.E. INFORMATICA Borgo parente 14 A/B
PARMA - ZANICHELLI Via Saffi 78/B
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6
PIACENZA - DELTA COMPUTER Via Martiri Della Resistenza 15/G
PIACENZA - HIGH PRESTIGE Via G. Carducci 4
PIACENZA - HIGH PRESTIGE 2 Via Capra 11
PIACENZA - MR. BYTE Via F. Frasi 39
RAVENNA - ZUCCHERELLI BENVENUTO Via Cavour 74
REGGIO EMILIA - COMPUTER LINE Via S. Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia S. Stefano 9/C
RIMINI (FO) - EASY COMPUTER & SOFTWARE Via Pascoli 37/A
SAN LAZZARO DI SAVENA (BO) - INFOMASTER Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA Piazza M. Partigiani 31 - Via Adda 49
VIGNOLA (MO) - LA BANCARELLA Via Libertà 21
FRIULI:
PORDENONE - COMPUTER POINT Via Bertossi 17
TRIESTE - C.T.I. Via Pascoli 4
TRIESTE - COMPUTER SHOP Via Paolo Reti 5
TRIESTE - VIDEOLANDGAMES Via Risorgimento 4
UDINE - MOFERT 5 Via Leopardi 24
ZOPPOLA (PN) - SME Via Udine 28
LAZIO:
LATINA - KEY BIT ELETTRONICA Via Galoni 8/10
ROMA - ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - COMPUTER SHOP Via Casal Dei Pazzi 113
ROMA - COMPUTERLANDIA Via Prenestina 370/I
ROMA - IL VIDEO GIOCO Viale Delle Provincie 19
ROMA - INTEL DATA Via Casilina 434
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37
ROMA - PERGIOCO Via Degli Scipioni 108/111
ROMA - STAR COM Via R. Zamplerl 50/52 - Via Circonvallazione Ostiense 188
TIVOLI (RM) - A.V.C. SHOP SERVICE Via Empolitana 134
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP Piazza Dei Caduti 12
LIGURIA:
BOLZANETO (GE) - SCABINI GIOCATTOLI Via C. Rota 7/8 R
GENOVA - ABM COMPUTERS Piazza De Ferrari 2
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R
GENOVA - PLAY TIME 2 Via Sestri 50/R
GENOVA - PLAY TIME 3 Via Delle Casaccie 14/16/18
GENOVA VOLTRI (GE) - MASSA AGOSTINO Via Camozzini 17/18 R
LOANO (SV) - CELESIA ENZA Via Garibaldi 144
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Licet 6
RIVAROLO (GE) - FOTO MAURO Via T.M. Canepari 183/R
SANREMO (IM) - CENTROHI-FI VIDEO Via della Repubblica 38
SAVONA - ATHENA INFORMATICA Via Carissimo e Cromi 16/R
LOMBARDIA:
ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Broseta 1
BUSTO ARSIZIO (VA) - BUSTO BIT Via Gravinana 17
BUSTO ARSIZIO (VA) - MASTER PIX Via San Michele 3
CASALMAGGIORE (CR) - BIT Via Pozzi 6
CASTIGLIONE DELLE STIVIERE (MN) - R.G.B. COMPUTERS Via W. Ghutti 38
COMO - MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11
CORBETTA (MI) - PENATI Via S. Da Corbetta 49
CREMA (CR) - EL.COM Via Libero Comune 15
CREMONA - MONDO COMPUTER Centro Commerciale CR2
CREMONA - PRISMA Via Buoso da Dovara 6
GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOCAM Via Provinciale 38
LECCO (CO) - FUMAGALLI Via Cairoli 48
LEGNANO (MI) - NEW GAME Corso Garibaldi 189
LODI (MI) - M.B.M. INFORMATICA SYSTEMS Corso Roma 112
MILANO - ALCOR Corso di Porta Romana 55
MILANO - ALCOR Viale Bligny 22
MILANO - ALCOR Viale Gran Sasso 50
MILANO - ALCOR Via Paolo Sarpi 7
MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI Corso V. Emanuele 22
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MILANO - RIVOLA Via Mauro Macchi 28
MONZA (MI) - BIT '84 Viale Italia 4
PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5
PAVIA - VIDEO SERVICE Galleria Manzoni 15
SONDRIO - CARTOLIBRERIA MILANO Viale Milano 24
SONDRIO - TRIULZI ERMINIA Piazzale Bertacchi 39
VARESE - FLOPPY Piazza del Tribunale
VIMODRONE (MI) - PROXIMA Strada Paiana 282 (Int. Città Mercato)
MARCHE
OSIMO (AN) - SPAZIO 4 Via Della Vecchia Fornace
PIEMONTE:
ALBA (CN) - PUNTO BIT Corso Langhe 26/C
ASTI - ASTI GAMES Corso Alfieri 26
ASTI - RECORD Galleria F. Argenta 3
CIRIE' (TO) - BIT INFORMATICA Corso V. Emanuele 154
COLLEGNO (TO) - HI-FI CLUB Corso Francia 92/C
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
NOVARA - K. & G. Via Ranzoni 2
ORBASSANO (TO) - COMPUTER WORK Via Rivoli 38/A
RIVOLI (TO) - AGARTHI Via Montegrappa 112
TORINO - ALEX 2 Via Tripoli 178/B
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI Corso Francia 333/4
TORINO - COMPUTEL Corso G. Cesare 56/bis
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E
TORINO - IL COMPUTER SERVICE Via Stradella 235/A
TORINO - MAGLIOLA Via N. Porpora 1
TORINO - MARCHISIO Via Polenzo 6
TORINO - MATRIX Via Mangnevero 1
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E
TORINO - SOFTEL Via Nizza 45/F
TORINO - TV MIRAFIORI Corso Unione Sovietica 381 - Via C. Alberto 31
TORTONA (AL) - MUSICA E DINTORNI Via Bandello 19
VERBANIA (NO) - ELLIOT COMPUTER SHOP Piazza Don Minzoni 32
VERCELLI - ELETTRONICA Via Scalise 5
PUGLIA:
BARI - ARTEL Via Fanelli 206/26
BARI - WILLIAM'S COMPUTER CENTER Viale Unità D'Italia 79
BARLETTA (BA) - COMPUTER SHOP Via G. Carli 17
BARLETTA (BA) - DI MATTEO ELETTRONICA Via C. Pisacane 11
BARLETTA (BA) - PAGGELLA GIANNI Via Alvisi 4
FOGGIA - IL COMPUTER CASH Via Vittime Civili 86/A
SAN SEVERO (FG) - IL DISCOBOLO Via Tiberio Solis 7
TARANTO - MAR. COS. COMPUTER Via Puglie, 36
TARANTO - ELETTRO JOLLY CENTRO Via De Cesare 13
TARANTO - T.E.A. Via Cugini 34
SARDEGNA:
CARBONIA (CA) - SARDA SYSTEMS Via Marone 8
CAGLIARI - COMPUTER HOUSE Via Cavalcanti 7
CAGLIARI - COMPUTERS POINT Via Cavour 21/B-C
CAGLIARI - COMPUTER SHOP Via Oristano 12
OLBIA (SS) - FOLLIE GAMES Via Cavour 7
SASSARI - VIDEO GAMES Via Dei Mille 17
SASSARI - VIDEO GAMES 2 Piazza Azuni 12
SICILIA:
CALTANISETTA - FIRA EXPRESS SECURITY Viale Della Regione 63
CASA S. ERICE (TP) - DIGITAL TOP Via G. Marconi 463
CATANIA - AZETA Via A. Cantora, 140
CATANIA - C.D.M.P. Via Amantea 53
CATANIA - PRISMA COMPUTERS Via Cantora 122/124
MASCALUCIA (CT) - INFORMATICA ETNEA Via Scalia 2
PALERMO - HOME COMPUTER Viale delle Alpi 50/E
PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Bentivegna 65
PALERMO - PEDONE Via Ugo La Malfa 81
PALERMO - RANDAZZO ANGELO Via Mariano Stabile 160/B1
RAGUSA - BIT INFORMATICA Viale Dei Platani 42
SIRACUSA - NIWA HARD & SOFT Via M. Bonanno 23
TOSCANA:
AREZZO - SISTEMI INFORMATICI AREZZO Via Piave 13
AREZZO - MULTIDEIT Piazza Risorgimento 10
FIRENZE - ELETTRONICA CENTOSTELLE Via Centostelle 5 A/B
FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36
FOLLONICA (GR) - MICHELONI GIANFRANCO Via C. Colombo 14/C
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER Viale Colombo 216
LIVORNO - ETA BETA Via S. Francesco 33
LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via Vittorio Veneto 26
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Galleria L. Da Vinci 32
MONTIGNOSO (MS) - PLAYMASTER Via Intercomunale 49
PIETRASANTA (LU) - HIGH-TECH COMPUTERS Via Mazzini 81
PISA - IDEA SOFT Via Vespucci 88
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale 22
POGGIBONSI (SI) - BABILONIA Via Del Commercio 29
PONTEDERA (PI) - ELECTRONIC DREAMS Via Dante 77
TRENTINO ALTO ADIGE:
BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 62
TRENTO - CRONST Via G. Galilei 25
UMBRIA:
FOLIGNO (PG) - ETA BETA COMPUTER Piazza S. Domenico
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
TERNI - BUCCI FRANCO Corso Tacito 76
VENETO:
CESSALTO (TV) - IRES Via Dante 1
CEGGIA (VE) - SARTORELLO Via Duca D'Aosta, 4
MARGHERA (VE) - SME Via Orsato 5
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
MESTRE (VE) - COMPUTER POINT Via Bissuola 79
MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bissuola 20/A
MESTRE (VE) - SME Via Torino 101
PADOVA - COMPUMANIA Via C. Leoni 32
PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63
PADOVA - COMPUTER SHOP c/o CENTRO GIOTTO Via Venezia 61
PORTOGRUARO (VE) - SARTORELLO Via Venezia 8
ROVIGO - MONDOGIOVANE COMPUTERS Via Fulè Fusinato 37/A
SAN DONA' DI PIAVE (VE) - GUERRA COMPUTERS Via C. Battisti 53
SUSEGANA (TV) - SME Via Conegliano 59
TREVISO - GUERRA EGIDIO Piazza Trentin 8
VENEZIA - R. CAPUTO Piazza San Marco 5193

QUI SI TROVANO **SOLO** GIOCHI ORIGINALI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



A T
CYBERW

Vi dice qualcosa il nome S
sono dovuti progetti e
Runner, 2010 l'anno del co

Questo "bambino prodigio" del progetto futuristico è stato assunto dalla Cyberdreams per strizzarsi il cervello su un gioco (che si chiamerà CyberRace) ambientato in un ipotetico mondo di corse del futuro.

Le informazioni rilasciate portavano la scritta "confidenziale", che dà veramente un sottile piacere di iniziato ai misteri delle alte sfere; vaneggiamenti a parte, iniziamo col soggetto.

Siamo in un lontano futuro dilaniato da guerre su scala galattica, combattute con armi così potenti che prima o poi causeranno un collasso dello spaziotempo. L'unica possibilità di sopravvivenza sta nel rimpiazzare la guerra con un nuovo gioco (CyberRace, appunto), rendendolo un'alternativa proponibile con poste altissime: il controllo della galassia. I pianeti neutrali fecero pressioni enormi, e alla fine il gioco fu accettato e due campioni designati: il terrestre Clay Shaw e Mugyor di Kalisada.

All'apertura dei giochi abbiamo subito una situazione difficile: Clay Shaw rifiuta il suo ruolo di campione, costringendo il governo a rapire la sua ragazza e a tenerla come ostaggio. Mugyor, invece, è nientemeno che il signore di Kalisada, disposto a qualunque cosa pur di vincere (e quando mai gli alieni cattivi non lo sono?), e fermamente deciso a uccidere Shaw, suo nemico numero uno.

Tecnicamente, il gioco è un simulatore di guida futuristica in 3D, che richiederà al giocatore diverse decisioni di natura strategica, oltre che abilità di guida. Tanto per fare paragoni cito Powerdrome, a cui il nuovo prodotto sarà assimilabile (e, si spera, più gratificante): si snoderà comunque con tutta una serie di corse su tracciati speciali ad altissima tecnologia. Ciascuna corsa potrà avere tre diversi risultati: vittoria per Terra, vittoria per Kalidasia, pareggio. Ogni vittoria di Shaw gli consentirà di rivedere per qualche tempo la sua povera ragazza (anche se quanto succede fra loro non è purtroppo contemplato dalle belle schermate grafiche del programma), oltre che a dare alla federazione terrestre maggior potere su scala galattica. Prevedibilmente, ogni vittoria di Mugyor sposterà nell'altro senso la bilancia del potere, mentre un pareggio sarà favorevole ai mondi neutrali e svantaggioso

per entrambe le fazioni contendenti. Ma non è tutto così semplice: quello che dovrebbe essere uno sport è diventato una guerra in miniatura, in cui ogni mezzo è lecito. Citando Crackdown, l'unica regola è che non ci sono regole, per cui nell'intervallo tra le gare al giocatore (alias Clay Shaw) spetta prendere una serie di decisioni: comprare armi sul mercato nero,

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UTTA GLOCLTA!

l Mead? Sappiate che a lui egni di film quali Blade atto, Aliens, Tron e Star Trek.

azioni di sabotaggio, scommesse per guadagnare soldi, e via dicendo. La federazione terrestre porrà invece ogni volta precise condizioni di gara a Shaw, che dovrà scegliere una strategia.

Il gioco prevederà nove livelli nonché quarantasei scenari di intermezzo e ben undici finali diversi, per consentire ricchezza di gioco e rigiocabilità. E qui arriviamo a Syd Mead, che per il gioco ha disegnato un bel po' di scene e ambientazioni. I suoi disegni sono stati passati in forma digitale e colorati, indi sottoposti all'approvazione di Mead per il tocco finale: nella documentazione ricevuta c'erano sei esempi di disegni, con le conseguenti schermate grafiche (li pubblichiamo qui accanto). Nel gioco saranno previsti personaggi umani, per cui si è ricorso ad attori e filmati, nonché registrazioni vocali: tutta questa massa di dati multimediali è stata digitalizzata e incuneata nel gioco. A ciò aggiungiamo pure che la grafica sarà vettoriale, con veicoli resi in ray tracing nello splendore cromatico della grafica MCGA. La documentazione acclusa comprendeva anche numerose diapositive e varie stampe a colori che mettevano in evidenza il talento di Mead: dalla classica cabina di pilotaggio a una decorata piazza del futuro, in una fantasmagoria futuristica non priva di qualche spunto inquietante. Tanto per aumentare la vostra impazienza, aggiungerò che la Cyberdreams ha prodotto Darkseed, la grande avventura grafica con la grafica di Giger, disegnatore di "Alien", e che dopo CyberRace sfornerà un gioco tratto da una storia di Harlan Ellison (noto al grande pubblico per i suoi racconti di fantascienza, basti ricordare Twilight Zone), un altro "numero uno" nel suo campo. Per esplicita ammissione della Cyberdreams, si rivolgono a un pubblico tra i venti e i quarant'anni, con produzione centrata sulla fantascienza "seria", e con la consulenza di celebri esperti del ramo (Giger, Mead, Ellison...). Il progetto risponde per il momento al nome di No Mouth, ma avremo indubbiamente modo di riparlarne in un futuro nemmeno troppo prossimo. Tornando a CyberRace la configurazione specificata per PC MS-DOS è: minimo 286/12 e preferibilmente 386/16, 640 K RAM, grafica MCGA 320 X 200 / 256 colori, ardisco con circa 6 Mb disponibili, supporto di mouse, joy e tastiera, nonché delle più famose schede sonore. Sospiro di sollievo: a parte i 6 mega richiesti, sembra che non sia un mangiavelocità; come sempre, vedremo la versione finale. Per l'uscita sul mercato devo veramente versarvi un secchio d'acqua gelata addosso, perché sarà disponibile su PC solamente durante la primavera del 1993; mentre chi possiede un Amiga o un Mac lo potrà avere addirittura non prima dell'inverno 1993!

W.B.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LEADER
DISTRIBUZIONE

LURE OF THE Temptress

NON INDURCI IN TENTAZIONE MA LIBERACI DAL MALE...

Diermot, un fedele servitore del Re, é stato fatto prigioniero dalle orrende creature rettiloidi al soldo della tentatrice. Tocca a te aiutarlo, liberare la cittadina di Turnvale e affrontare la malvagia tentatrice.

Il gioco adotta il 'rivoluzionario': sistema 'teatro virtuale' ciascun personaggio vive una sua vita, indipendente dalle azioni del giocatore. É possibile impartire ordini a più di un personaggio, che verranno eseguiti anche in luoghi diversi da quelli in cui si trova il giocatore!

Programma e manuale in italiano

AMIGA
PC
SCHEDE GRAFICHE:
VGA, EGA
TASTIERA O MOUSE.

93% PC
("TGM" Giugno)
899 PC
("K" Luglio/Agosto)

virtual theatre

REVOLUTION

Virgin

AMIGA

ATARI ST

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

"HEAVY METALS" GAMES

Ebbene sì, dopo i milioni di licenze fin'ora realizzati ecco la prima ispirata ad un popolare gruppo heavy metal. Di che gruppo si tratta? Provate un po' ad indovinare...

Dunque, sono molto casinisti (in tutti i sensi) e sono tedeschi... Come dite? Gli Scorpions? Nooo! Non proprio, i Motley Crue? Fuochino, i Motorhead? Esatto! Avete proprio indovinato! A parte che devo ancora capire come diavolo è venuto in mente a quelli della Virgin di fare un gioco su un gruppo heavy metal, comunque quello che è essenziale da sapere è che il gioco in questione si chiamerà appunto Motorhead e che sarà un beat'em up in stile Golden Axe. Tale picchiaduro sarà strutturato in sei livelli (Karaoke Land, Nashville Land, Hippy Land, Gothic Land, Hip Hop Land e Rave Land) e su alcune sezioni bonus, in cui sarà possibile mettere a soqquadro delle stanze di un hotel, prendere a pesciate in faccia un orientale oppure sbatacchiare qualche teppista più teppista di voi contro i monoliti di Stonehedge. I personaggi che potete guidare attraverso i sopra citati livelli saranno probabilmente proprio i componenti della band . Dagli screenshots che abbiamo potuto vedere possiamo anticiparvi che la grafica è piuttosto carina (per alcuni versi, e colori, può perfino ricordare quella dei BitMap Brothers), anche se è ancora troppo presto per considerazioni sulla giocabilità, non avendo visto nulla in movimento...

L'uscita è prevista per Novembre in versione Amiga. Ah! L'unica cosa che quasi mi stavo dimenticando di dirvi, e che credo sarà invece vitale per i fans, è che il loro ultimo album (March or Die) verrà distribuito in copie limitate con l'acquisto del gioco e che nel produrlo hanno contribuito Ozzy Osbourne e Slash (inutile aggiungere che quest'ultimo è il chitarrista dei Guns 'N Roses). Buona Fortuna.

Emanuele Scichilone

DUNE RITORNA...

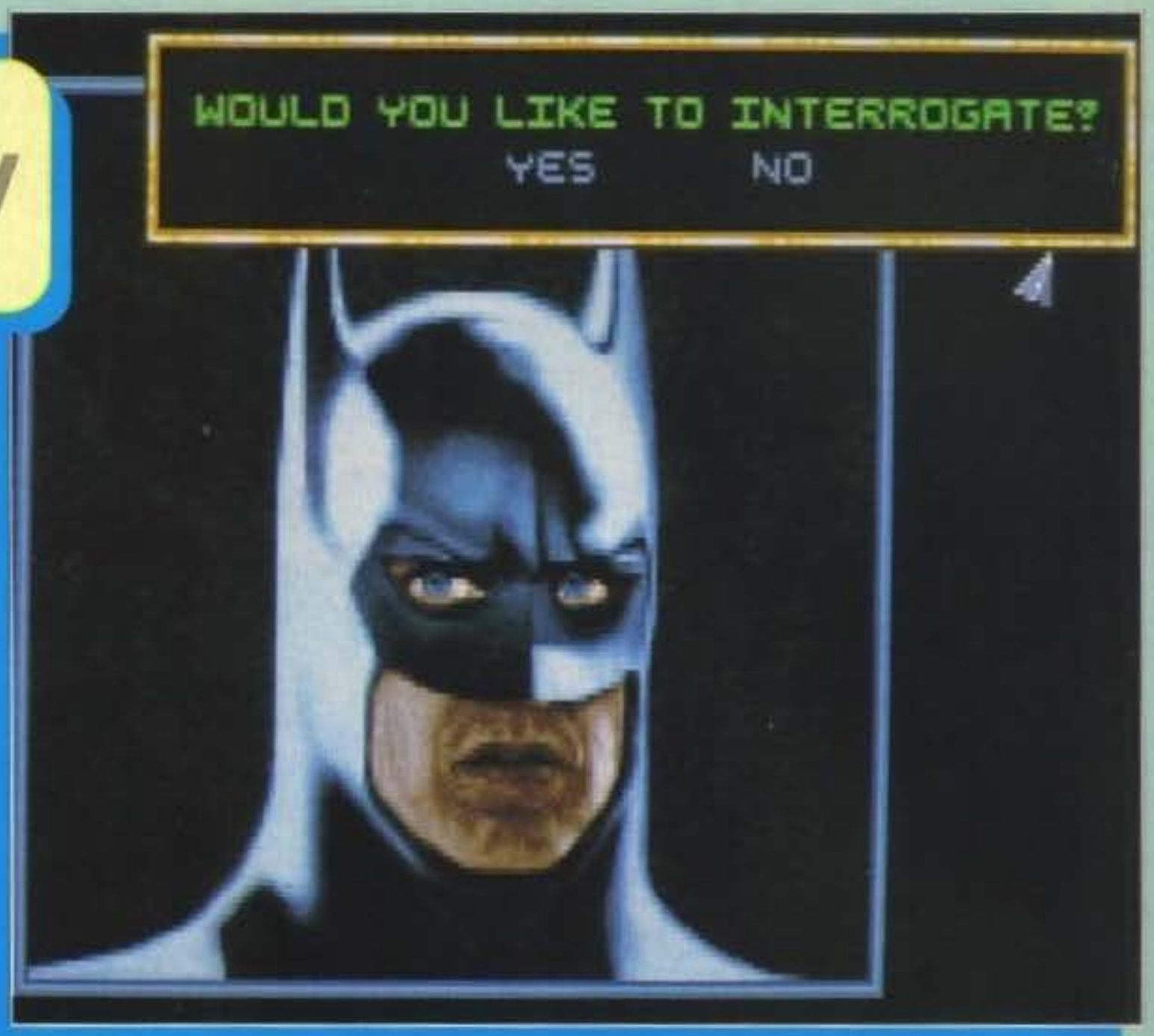
La Virgin ha inoltre annunciato l'imminente uscita di Dune II - The Building of A Dynasty, un seguito non-seguito di quel Dune programmato dalla Cryo che abbiamo recensito in primavera. A giudicare dal titolo dovrebbe essere un sequel, ma il gioco in effetti a ben poco a che vedere, ricalcando lo stile di Civilization. La programmazione, ormai praticamente ultimata per PC (ma è prevista anche una versione Amiga), è affidata alla Westwood Associates, autori dell'ultimo Kyrandia e dei due episodi di Eye Of The Beholder...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

KONAMI



Mentre scrivo questo pezzo, il più atteso film della stagione (non per me, io aspetto Alien 3 e Basic Instinct) è appena uscito nelle sale cinematografiche italiane dopo un'incredibile campagna pubblicitaria di presentazione che ha invaso TV, riviste e cartelloni con una forza non comune. Sto parlando naturalmente del nuovo film dedicato al cavaliere oscuro, e non lo sto facendo di certo perché non ho meglio da fare, visto che la Konami ha in programma di liberare sul mercato in tutta la sua gloria un gioco al lui ispirato insieme ad altri tre titoli davvero interessanti...

BATMAN: BASTA LA PAROLA

BATMAN - IL RITORNO

Il primo episodio "moderno" (perché ce ne sono stati altri precedentemente) delle avventure cinematografiche di Batman è stato accolto in maniera davvero contrastante: da un lato le persone che lo trovavano noioso, poco fantasioso e generalmente poco interessante, dall'altro quello che sono rimasti impressionati dalla spettacolarità e che non si aspettavano poi molto (in sintesi, è piaciuto a certi e a altri no, e non è una cosa così strana). Il secondo episodio sta seguendo una sorte un po' più strana: di nuovo il pubblico è diviso a meta, ma la critica si è schierata apertamente in favore di questa nuova fatica di Tim Burton dichiarandola "d'autore", "intelligente" e "molto accurata". Io non l'ho ancora visto, ma so già che se dico che è bello mi danno del fesso, e così se dico il contrario, quindi lasciamo perdere.

Interessante o meno che sia, Batman Returns è senza dubbio uno dei titoli più risonanti della attuale stagione cinematografica e ben si spiega la mossa della Konami che ne ha acquistato i diritti per le versioni computerizzate: altrettan-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

tamente l'atmosfera cupa del film. Quando la gente sa lavorare...

CHAMPIONS - THE SUPER ROLE PLAYING GAME

Ooh, adesso basta parlare di giochi di ruolo e di supereroi. Parliamo un po' invece di... Un gioco di ruolo? Ah, va bene. Basato su cosa? Dei supereroi? Ebbene sì: Champions è senz'altro il gioco di ruolo dedicato ai tizi che portano le mutande sopra i pantaloni più famoso insieme a Marvel Superheroes. Decine di migliaia di giocatori sparsi per tutto il mondo hanno decretato il successo di uno dei sistemi più flessibili e interessanti, e ora altre decine di migliaia di giocatori questa volta computerizzati avranno la possibilità di sperimentarlo. Champions sarà il primo CRPG che non si baserà su mappe e cose varie ma su di una vera e propria storia (per meglio ricalcare lo stile dei più famosi fumetti) nelle quali il giocatore dovrà saper guidare il proprio personaggio nella maniera più proficua e, nel momento giusto, farlo combattere (sembra con delle vere e proprie sequenze arcade) contro i numerosi supercattivi. Per la gioia di grandi e piccini sarà poi possibile scegliere abbigliamento e effetti grafici dei poteri per il proprio personaggio grazie a un mini-programma di disegno e ad alcuni Megabyte di grafica predefinita. Previsto inizialmente per PC, dovrebbe essere disponibile per Novembre.

NFL VIDEO MASTER FOOTBALLParliamoci chiaro: il football americano piace un sacco agli americani, moderatamente a qualche italiano e per niente al sottoscritto. Nonostante tutto, per dovere di cronaca vi annuncio questo NFL Video Master, che per lo meno cerca di trattare il soggetto in una maniera inusuale. Questa volta infatti il giocatore non prende parte direttamente alle partite e non comanda nessun giocatore, bensì veste i panni del coach (che poi è l'allenatore) e può decidere "solamente" lo schema d'attacco e di difesa facendo entrare e uscire a piacere i giocatori. Il "solamente" è volutamente tra virgolette, visto che di schemi ne esistono un infinità e non è certo facile scegliere ogni volta quello giusto.

Se il gioco si limitasse a questo, sarebbe poco più di un bidone più o meno come l'antichissimo gioco dedicato a John Madden su C64 della EOA: il bello sta nel tipo di grafica utilizzata per visualizzare i risultati delle vostre decisioni. Non ci sono infatti i soliti omettini disegnati alla meno peggio che rantolano numerosi per lo schermo, ma veri e propri spezzoni digitalizzati di partite tratti dall'archivio ufficiale della NFL - e scusate se è poco!

FRONTIER - ELITE II Il nostro caro Alex il mese scorso doveva avere davvero la mente annebbiata dalla cioccolata come lui stesso ha ammesso, perché si è dimenticato di citarvi i particolari salienti del gioco (però le foto erano belle!). Insieme al nuovo e definitivo titolo, Frontier appunto, eccovi alcune informazioni di carattere pseudo generale (che non vuol dire niente, ma suona davvero bene): innanzitutto, il gioco è ambientato in un modello realistico della nostra galassia con più di cento sistemi stellari (anche se in realtà sono molti di più) basato su dati astronomici effettivi. La presenza e il numero dei corpi celesti nei vari sistemi sono determinati da un sistema statistico basato sulle teorie scientifiche correnti. Per ogni pianeta sarà determinata la composizione chimica e la temperatura di superficie per stabilire il probabile aspetto, il che includerà la presenza di vulcani, montagne e foreste (non aspettatevene molte, le foreste significano vita ecc. ecc., leggetevi Sfera di Crichton). Inoltre, sarà possibile anche visitare le città presenti sui vari pianeti e volare in mezzo ai palazzi, svolgere le solite operazioni commerciali questa volta anche di tipo borsistico, ad esempio, se su un pianeta riuscite a comprare tutte le scorte di un prodotto il prezzo di questo salirà paurosamente, e rivendendolo in una volta tirerete su tanti di quei soldi da comprarvi una flotta di astronavi. E che se ne fa uno di una flotta intera? Semplice, difende il proprio incrociatore stellare: a differenza di quanto succedeva in Elite, in Frontier potrete non solo migliorare il vostro classico Cobra, ma anche comprare nuovi e più potenti veicoli che vanno dalla veloce nave scout all'imponente colosso spaziale di ben venti miglia di lunghezza. Ricordatevi anche di comprare una Vespa per girarci all'interno!

Marco Auletta

to bene però si spiega anche la decisione di non farne il solito e scontato giochino arcade (scusami se ti contraddico, Marco, ma la versione Amiga sarà proprio così... NdMax), ma un ben più complesso "Adventure Role Playing Game" (testuale dalla Konami) nel quale potrete gestire pressoché ogni singola maschera del nostro ammantato amico.

Le informazioni che abbiamo ricevuto non sono molte, ma ci aiutano a farci un'idea abbastanza precisa del prodotto finale: sempre dando retta alla Konami (prendiamo le distanze che non si sa mai, poi magari si arrabbiano con me) sarà possibile "guidare Batman per le strade oscure e i tetti di Gotham City (che, per chi non lo sapesse, è anche un vecchio nome di New York) per impedire che il Pinguino prenda possesso della città", da che si deduce che ci dovrebbero essere un bel po' di locazioni (si spera), "aiutare Batman a fermare il crimine combattendo Catwoman e i malvagi membri della Banda del Circo del Triangolo Rosso (o qualcosa del genere, io il film mica l'ho visto!)" il tutto "cercando indizi e raccogliendo prove necessarie per sconfiggere il Pinguino e salvare la città" il che presuppone un po' di lavoro per la vostra materia grigia. Le informazioni poi continuano e parlano di "utilizzare il megacomputer di Batman per analizzare le prove, vedere i notiziari e accedere al database biografico" e, onestamente ci sembra una bella cosa; senza dimenticare che si può "caricare la cintura di Batman con le armi e gli aggeggi vari che volete utilizzare" e "decidere quando e quale oggetto utilizzare". Non sono adorabili alla Konami? Sempre nella stessa maniera poi veniamo a sapere che si può controllare la "durezza" dei combattimenti per decidere se ammazzare o stordire i nemici per poi interrogarli, controllare l'interrogatorio stesso e così via. Inutile dire che ovviamente le caratteristiche non si fermano certo qui, tutto quello che possiamo dirvi per ora è di aspettare, incrociare le dita e ammirare l'incredibile grafica ('ste cinque foto, se non lo avete capito, sono di Batman) che a nostro avviso cattura perfet-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INDIANA JONES

and the FATE of ATLANTIS

"IL FAMOSO ARCHEOLOGO E' TORNATO NELLA SUA AVVENTURA PIU' AVVINCENTE!"

disponibile per AMIGA e PC.

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA

C.T.O.

LucasArts

VI ASPETTIAMO AL PAD. 42 STAND B10

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UN BASTIMENTO CARICO CARICO DI... GIOCHI ELECTRONICS ARTS

Ebbene si, l'EOA (e non, ECA!) ha presentato a questo ECTS una vera e propria valanga di giochi che spaziano dai simulatori di guida agli adventure grafici; bando alle ciance ora, lo spazio è poco e il tempo anche...

ULTRABOTS

Questo nuovo gioco riprende il filone inaugurato dai vari Mechwarrior et similia: la storia narra della solita guerra nucleare che distrugge tutto tranne voi e.... pochi "fortunati" che vengono però attaccati da degli alieni. Adesso è il vostro turno, in qualità di comandante, di scongiurare un nuovo assalto da parte degli alieni sfruttando le loro stesse tecnologie: gli Ultrabots!

A quanto pare sembra che il gioco darà sfoggio grafica in Ray-Tracing basata su dei modelli in 3D; la visuale è in prima persona (cioè da dentro il Mech) mentre il gioco vero e proprio farà largo uso di mappe generate dal computer, display Hud e cose simili; l'uscita è prevista per Dicembre, chi vivrà vedrà...

SPACEHULK

Sotto questo strano nome si nasconde un RPG basato sul sistema di gioco della Games Workshop (utilizzato per Warhammer 40000): Spacehulk narra della solita guerra tra alieni ed esseri umani; il gioco promette centinaia di armamenti differenti e la possibilità di controllare cinque marines terrestri che possono essere messi a guardia di porte, corridoi oppure andare in avanscoperta per cercare di stanare il nemico; potrete, ad ogni modo, prendere il controllo di un marine particolare ogni volta che lo vorrete. Il gioco prevede spettacolari combattimenti tridimensionali in prima persona, oltre a una notevole componente strategica onde non incappare in una spiacevole fine prematura; per ciò che riguarda l'aspetto tecnico del progetto le foto parlano da sole. 256 colori e un sacco di buona grafica, rimane solo da constatare l'effettiva giocabilità... che comunque dovrebbe essere ottima.

La data di uscita prevista è ancora Dicembre sia per la versione Amiga che per quella PC. (Foto 1-2).

PATRIOT

Questo nuovo gioco della Tree-Sixty (progettato dagli autori di Harpoon) sarà un Wargame (solo per PC) riguardante la recente Guerra del Golfo, i programmatori promettono grafica VGA 640*480 a 256 colori, il comando di oltre 2500 unità militari, un database illustrato con oltre 150 immagini digitalizzate e un sacco d'ulteriori accorgimenti che dovrebbero garantire un'estrema profondità; sarà anche possibile giocare in due via modem e scegliere uno dei tre livelli di difficolta; alla Three Sixty dicono che Patriot sarà il wargame definitivo, ma dovremo aspettare ancora qualche mese per saperlo.

CASTLES 2

In questa marea di preview non poteva certo mancare un sequel: Castles 2 vi metterà al comando di un regno con lo scopo di distruggere tutti i vostri nemici; rispetto al primo Castles questo nuovo gioco Interplay promette una profondità decisamente maggiore, rafforzata dalla possibilità di assediare, attaccare e distruggere i regni avversari, firmare alleanze con governanti di altre terre oppure spiarli e sabotarli, costruire miniere per la produzione di ferro e un milione di altre cose su cui non posso dilungarmi a causa dell'esiguità dello spazio che ho a disposizione (ad ogni modo il gioco sembra veramente bello!).

La data di uscita è prevista per la fine dell'anno e solo per PC. (Foto 3).

4

BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE

In questo gioco sponsorizzato da Buzz Aldrin (avete presente la camminata sulla Luna?) avrete il compito di portare avanti il programma spaziale (statunitense o russo) tra il 1957 e il 1977 tramite il controllo di tutti i laboratori di ricerca, sviluppo e costruzione della Nasa (o dell'ente russo) per un totale di oltre 50 tipi di missione. BARIS (Eltsin? NdMax) farà largo uso di grafica digitalizzata e sarà possibile entrare in competizione con la fazione avversaria che potrà essere controllata sia dal computer che da un essere umano. Il Game Designer, Fritz Bronner, ha passato 7 anni all'U's Air Force e ha fatto un corso per astronauti, ciò vi dovrebbe far intuire l'accuratezza della simulazione. Ormai lo spazio è finito ma, naturalmente, i giochi no; vi basti comunque sapere che CAR AND DRIVER sarà un gioco di guida per PC sviluppato in collaborazione con una nota rivista automobilistica; Max, che ne ha potuto visionare una prima versione, dice che è veramente bello, riuscendo in pochi secondi a sfasciare un paio di Testarossa e un Lamborghini Countach (Foto 4-5): stessa convincente opinione preliminare per Desert Strike e Road Rash (questa volta solo per Amy), conversioni degli omonimi giochi per Megadrive per i quali vi stiamo preparando un'articolo apposito, forse su questo stesso numero.

2

Per tutti i Pc-isti che amano Mario la Interplay farà uscire un gioco didattico (256 colori naturalmente!) dedicato all'eroe di casa Nintendo, mentre la Broderbund sta per lanciare sul mercato la versione migliorata del suo Print Shop: Print Shop Deluxe che permetterà di stampare tutto lo stampabile (dai biglietti d'invito agli striscioni da manifestazione scolastica!!!).

Stefano "BDM" Petrullo

3

5

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL RITORNO DELL'"AMIGADRIVE"...

Avete presente Road Rash e Desert Strike, due delle cartucce di maggior successo per Megadrive pubblicate dall'Electronic Arts l'anno scorso? Bene, dopo quella di John Madden, anche queste due attese conversioni sono praticamente ultimate; e sembrano entrambe di buonissima fattura...

Cosa indica questo segnale? ... E a chi bisogna dare la precedenza? Quali sono i limiti di velocità consentiti? Si può superare una macchina della carabinieri da destra percorrendo una carreggiata a una corsia in contromano e la sirena è stata accesa solo mezz'ora dopo il tramonto? Chissà quante stramaledettissime volte vi sarete sentiti rivolgere queste domande dall'istruttore

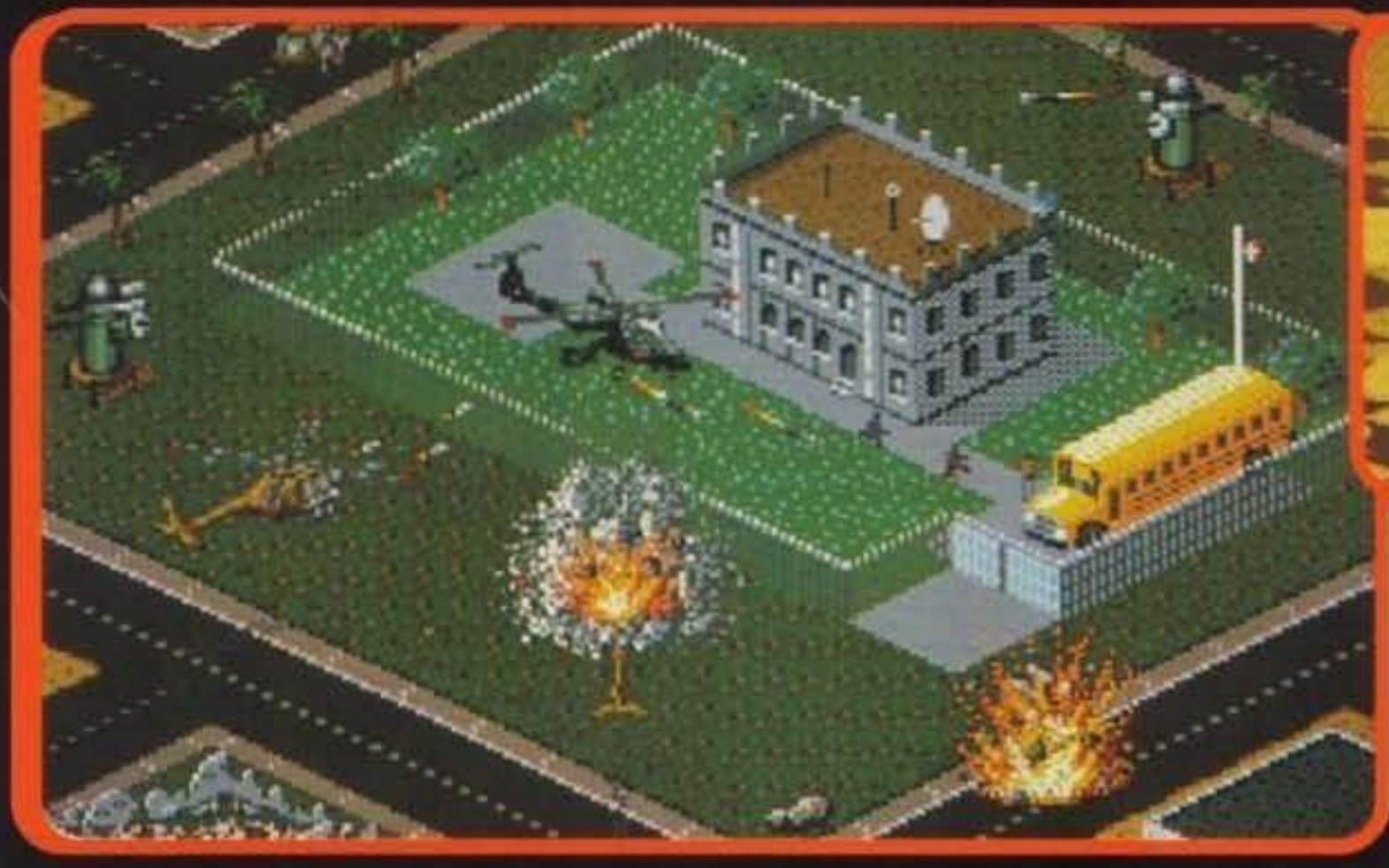
1987 1992
ELECTRONIC ARTS®
5th Anniversary in Europe

turistico di tutti gli stati che compongono gli USA. Come avrete facilmente intuito, tutta la gara si svolge senza la minima regola: non esiste un limite di tempo, come non esiste un limite tangibile alla cattiveria che potreste infierire agli avversari. Naturalmente dovrete avere anche un certo occhio tattico, affinché l'azione devastante del gioco non vi impedisca di raggiungere egualmente il traguardo (ricordatevi infatti che non dovete necessariamente darle, ma che potete benissimo prenderle, le botte. E non è piacevole...). Ovviamente non mancano nemmeno alcuni grintosi poliziotti stradali motocizzati, sempre alla ricerca di brava gente da multare... Prima però devono riuscire a fermarla. Per quanto riguarda la giocabilità il nostro Max, che ci ha giocato allo stand londinese, assicura una conversione di quelle impeccabili, la

di scuola guida? Bene, scordatevi pure dell'esistenza del codice stradale, perché in Road Rash potrete fare tranquillamente tutto ciò che vorrete. L'Electronic Arts ha infatti annunciato come imminente (Novembre, per essere più precisi) l'uscita della conversione per Amiga di questo pseudo-rullakartoni su strada che tempo fa fece impazzire innumerevoli possessori di Megadrive. Effettivamente, il gioco rappresenta il concretizzarsi dei più reconditi e istintivi desideri del motociclista: potrete infatti gareggiare come cavolo vi pare, tirando calci e pugni agli altri concorrenti e -questa è veramente mitica- buttarli sotto le macchine che transitano sull'altra corsia (he he he he!). Il percorso si snoda su e giù per le strade americane, e prima di arrivare al termine del percorso vi farete un bel giro

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



grammatore, Gary Roberts, è sicuramente sinonimo di garanzia, visto che s'è già occupato dell'ottimo John Madden Football; a giudicare da queste prime immagini sembra comunque che stia facendo anche questa volta un ottimo lavoro, non vi pare? A presto quindi anche per la recensione di questo gioco: probabilmente entro Natale.Prima di chiudere un'ultima indiscrezione particolarmente confortante confidatami in gran segreto dal nostro caporedattore: anche EA Hockey è previsto per Amiga, probabilmente nei primi mesi del prossimo anno; ma non ditelo ancora a nessuno.

Paolone

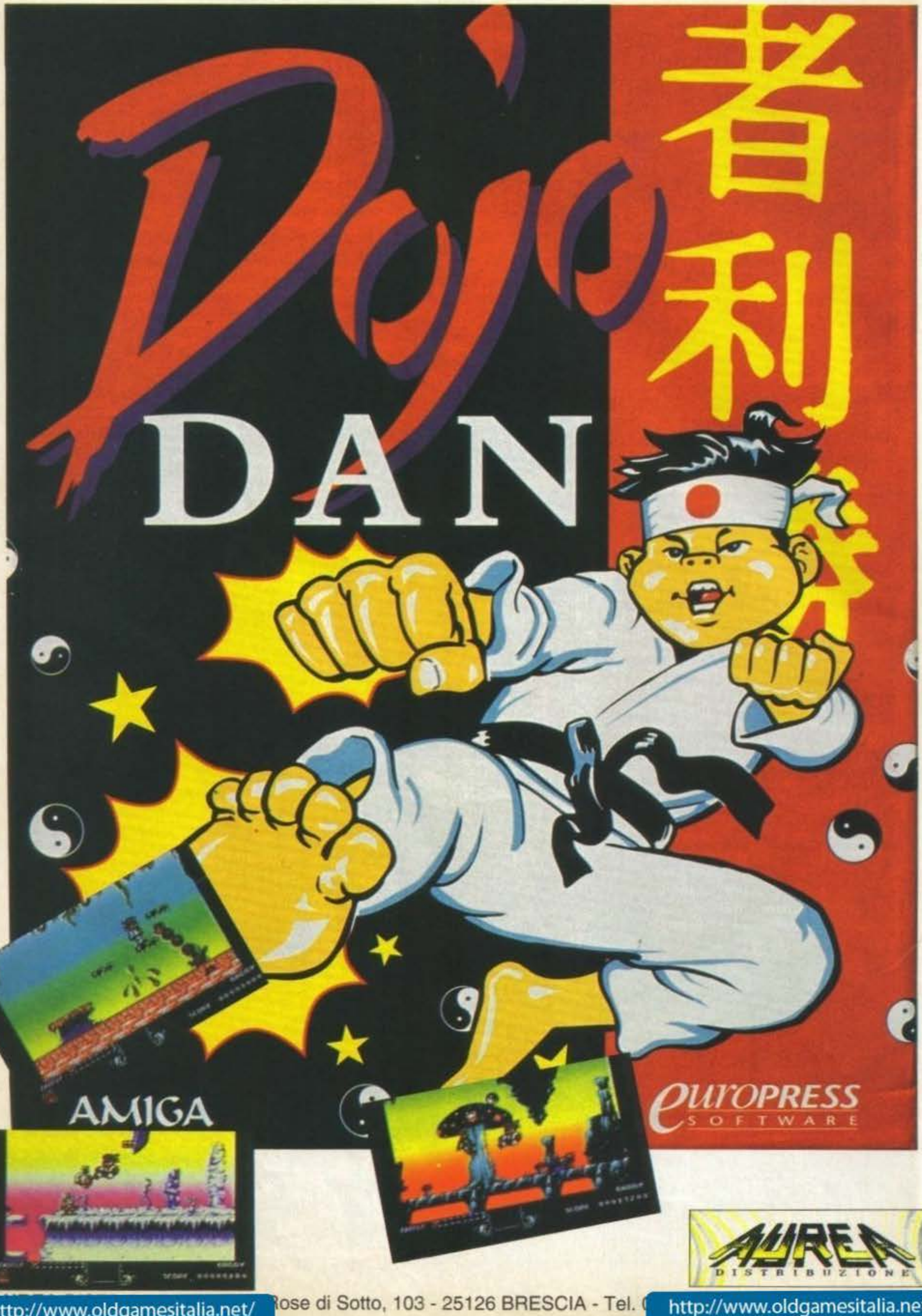
scelta cromatica (per certi versi discutibile) è la medesima, fosse stato un nero jopypad invece del joystick non avrebbe notato la differenza.
Bidon Bidon....
L'Electronic Arts, comunque, non si è certo limitata a convertire Road Rash. Come già anticipatovi anche Desert Strike, altro grande titolo, e altro grande successo su Sega Megadrive. Ciò che veramente stupiva della sua versione originale (e chi ha letto la relativa recensione a cura di Gabriele "Gabibbo" Pasquali sul numero 9 di Consolemania, sa di cosa sto parlando) era la novità assoluta (almeno su MD) di unire una buona componente strategia alla più folle e sfrenata azione sparatutto dei giochi di console. Lo scenario del gioco è abbastanza scontato: in pratica dovrete tornare a combattere nel Golfo Persico, contro un novello Saddam che si è messo in testa di dominare la terra.
Le missioni (in tutto 26) vi vengono impartite dal computer, e a voi non resta che organizzarvi alla meno peggio per superarle vittoriosi. Le sezioni shoot-em up sono a visuale isometrica, e avrete a vostra disposizione dei sofisticatissimi elicotteri modello AH64 per radere al suolo ogni possibilità bellica e controffensiva del nemico. Il pro-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Il gioco più strabiliante dell'anno !!



http://www.oldgamesitalia.net/

Rose di Sotto, 103 - 25126 BRESCIA - Tel.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

QUEEN COMPUTER

software & games

"La scelta più rapida e professionale"

TITOLO DEL GIOCO	PREZZO IBM	PREZZO AMIGA
A - TRAIN	TEL.	TEL.
A 10 TANK KILLER	99.000	89.900
A 320 AIRBUS (ITA)	TEL.	TEL.
ABANDONED PLACES		79.900
ACES OF THE PACIFIC	39.900	
ACTION MASTER	69.900	59.900
ADVANTAGE TENNIS	69.900	59.900
AGE	69.900	59.900
AIR WARRIOR	79.900	79.900
ALCATRAZ		59.900
ANOTHER WORLD	79.900	69.900
APIDYA		49.900
AQUAVENTURA		49.900
ARSENAL FC		TEL.
ASHES OF EMPIRE	TEL.	
ATAC	TEL.	
B 17 FLYING FORTRESS	TEL.	TEL.
BARGON ATTACK	TEL.	TEL.
BATTLE ISLE	TEL.	79.900
BIRDS OF PREY		59.900
BLACK CRYPT		69.900
BLUE BOY		49.900
BLUES BROTHERS	49.900	39.900
BONANZA BROTHERS		39.900
BOROBODUR - PLANET OF DOOM		49.900
BUSHBUCK	89.900	
CARRIER STRIKE	79.900	
CASTLE OF DR. BRAIN		89.900
CASTLES	69.900	69.900
CHAMP. MANAGER	59.900	49.900
CHAMPIONSHIP OF EUROPE		49.900
CIVILIZATION	99.900	89.900
CONFLICT KOREA	79.900	79.900
CONQUEST OF THE LONGBOW	99.900	
COOL CROC TWINS	49.900	
COVER GIRL POKER	89.900	69.900
COVERT ACTION		89.900
CRAZY CARS III		49.900
CREATURES		TEL.
CRIME CITY		59.900
CRISIS IN THE KREMLIN	99.900	
CRUISE FOR A CORPSE		59.900
DIGENERATION	79.900	49.900
DARK QUEEN OF KRYNN	89.900	
DARK SEED	99.900	
DELIVERANCE		59.900
DICK TRACY	79.900	69.900
DIE HARD II		49.900
DISCOVERY		49.900
DOUBLE DRAGON III	49.900	49.900

TITOLO DEL GIOCO	PREZZO IBM	PREZZO AMIGA
DUNE	79.900	69.900
DUNGEON MASTER	TEL.	
DYLAN DOG	69.900	59.900
DYNABLASTER	TEL.	TEL.
ELVIRA II THE JAWS OF C.	TEL.	TEL.
EPIC	79.900	69.900
ESPANA: THE GAMES '92	69.900	59.900
ETERNAM	79.900	
EUROPEAN CHAMPIONSHIP '92	79.900	69.900
EUROPEAN FOOTBALL CHAMP.		49.900
EYE OF THE BEHOLDER II	89.900	69.900
F 15 S. EAGLE II		79.900
F 117 A NIGHTHAWK	89.900	
FALCON 3.0	109.900	
FASCINATION	59.900	59.900
FINAL BLOW		49.900
FINAL FIGHT		39.900
FIRE & ICE		49.900
FIRETEAM 2200	79.900	69.900
FRENETIC		49.900
GATEWAY	79.900	
GLOBAL EFFECT	69.000	59.000
GODS	49.900	
GOLDEN EAGLE	59.900	49.900
GRAND PRIX UNLIMITED	79.900	
GRAND PRIX F1		79.900
GREAT NAPOLEONIC BATTLES		49.900
GUNSHIP 2000	89.900	
GUY SPY	79.900	69.900
HAGAR THE HORRIBLE		TEL.
HARDBALL III	79.900	
HARLEQUIN		49.900
HARPOON - SIMULATORI BATTAGLIA	49.900	49.900
HEIMDALL	89.900	69.900
HEROES OF THE 357TH	79.900	
HOOK	89.900	59.900
HOT RUBBER - HOSTILE B.	TEL.	TEL.
HYPERSPEED	119.900	
INDIANA JONES - ACTION GAMES	79.900	
INDIANA JONES AND FATES OF ATLANTIS	99.900	
INDY HEAT		49.900
INT. SPORTS CHALLENGE	69.900	59.900
JACK NICKLAUS U. GOLF	72.000	72.000
JAGUAR XJ 220		49.900
JETFIGHTER II	79.900	
JIM POWER IN MUTANT PLANET		49.900
JOHN BARNES EUROP. FOOTBALL		49.900
JOHN MADDEN FOOTBALL	69.900	69.900
KICK OFF II	49.900	49.900
KING QUEST V	99.900	99.900

TITOLO DEL GIOCO	PREZZO IBM	PREZZO AMIGA
L'EMPEREUR	79.900	
LA FAMIGLIA ADDAMS		39.900
LA STORIA INFINITA II	49.900	
LARRY 5	89.900	89.900
LAURA BOW II	59.900	
LEGEND	69.900	69.900
LIVERPOOL	TEL.	TEL.
LOST IN L. A.	69.900	
LOTUS II TURBO		49.900
LURE OF THE TEMPTRESS	79.900	59.900
MARIO ANDRETTI'S RACING C.	89.000	
MEGAFORTRESS		69.900
MEGASPORTS		59.900
MIDWINTER II	119.900	89.900
MIGHT AND MAGIC III	99.900	89.900
MITH		49.900
MONKEY ISLAND 2	89.900	99.900
NCAA BASKET	79.900	
PAPERBOY 2	49.900	49.900
PARASOL STARS		39.900
PINBALL DREAMS		59.900
PLAN 9 F. OUTER SPACE	79.900	59.900
PLANET 'S EDGE	99.900	
POLICE QUEST III	99.900	89.900
POOL	TEL.	TEL.
POOL OF DARKNESS	89.900	TEL.
POPOLOUS 2		69.900
PREMIERE		49.900
PROJECT-X		59.900
PROPHECY OF SHADOW	89.900	
PSYBORG		49.900
PUSH OVER	49.900	39.900
QUEST FOR GLORY I	99.900	
RACE DRIVING	59.900	59.900
RAMPART	89.900	
REACH FOR THE SKIES	TEL.	TEL.
REALMS	79.900	
RED BARON	89.900	99.900
RISKY WOODS		59.900
ROBOCOP 3		59.900
ROGER RABBIT - H. RAISING H.	89.900	59.900
ROLLING RONNIE	39.900	39.900
SAMURAI	59.900	49.900
SARGON V	69.900	
SECRET WEAPONS LUFTWAFFE	99.900	
SENSIBLE SOCCER		59.900
SFIDE INVERNALI	TEL.	TEL.
SHADOWLANDS	59.900	59.900
SHANGAI 2	79.900	
SILENT SERV. 2	79.900	

TITOLO DEL GIOCO	PREZZO IBM	PREZZO AMIGA
SIM ANT	89.900	89.900
SIM EARTH	89.900	
SPACE ACE II	89.900	79.900
SPACE CRUSADE		49.900
SPACE GUN		49.900
SPACE QUEST IV	89.900	89.900
SPACE SHUTTLE	89.900	
SPECIAL FORCES		89.900
START TREK	79.900	
STARUSH	TEL.	TEL.
STEEL EMPIRE	79.900	69.900
STORM MASTER	49.900	49.000
STRATEGO	89.900	59.900
STRIKEFLEET		59.900
STRIKER		59.900
SUPER SKI 2	59.900	49.900
SUPERTETRIS	89.900	79.900
TEAM YANKEE 2 - PACIFIC IS.	79.900	69.900
TERMINATOR II	39.900	39.900
THE CARL LEWIS CHAL.	79.900	69.900
THE MANAGER	TEL.	TEL.
THE ROCKETEER	89.900	
THE SIMPSON	49.900	39.900
THE TWO TOWERS	TEL.	
THUNDER BURNER		49.900
THUNDERHAWK AH7 3H	89.900	59.900
TITUS THE FOX	49.900	49.900
TOP WRESTLING		49.900
TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER	79.900	
TURTLES II	49.900	49.900
TV SPORT BOXING	89.900	
TWILIGHT 2000	79.900	
ULTIMA UNDERWORLD	89.900	
ULTIMA VI		89.900
ULTIMA VII	89.900	
UTOPIA	89.900	
VENGEANCE OF EXCALIBUR	79.900	69.900
WARM UP		49.900
WARRIORS OF RELEYNE		49.900
WAYNE GRETZKY HOCKEY 2	89.900	89.900
WILD WEST WORLD	59.900	59.900
WILLY BEAMISH	89.900	89.900
WING COMMANDER DE LUXE	99.900	
WING COMMANDER II	79.900	
WINTER SUPERSPORTS 92	49.900	49.900
WIZKID		TEL.
WOLFCHILD		49.900
WORLD TENNIS CHAMP.	79.900	
WRESTLING WWF	49.900	39.900
ZOOL		TEL.

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO - INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24 A VOSTRA DISPOSIZIONE

TELEFONO
011/30.90.202
011/30.81.352

FAX
011/30.81.352

POSTA
QUEEN COMPUTER
Via Demargherita 4
10137 TORINO

MAILBOX
VIDEOTEL
211503732

ORARIO : 9 -13 / 14:30 - 24 SABATO COMPRESO

ORDINARE E FACILE

COMPILA, RITAGLIA E SPEDISCI A: QUEEN COMPUTER s.d.f. - VIA DEMARGHERITA 4 -10137 TORINO

COGNOME E NOME	TITOLO PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO
INDIRIZZO E N° CIVICO			
CAP. CITTA' E PROVINCIA			
PREFISSO E TELEFONO			
FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNE)			

- ☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
- ☐ PAGHERO' AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
- ☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C.C. POSTALE N° 14308100
- ☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER

- ☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO ..... L. 7.000
- ☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE ..... L. 13.000
- ☐ 3.1/2 ☐ 5.1/4 ☐ TOTALE ..... L. .....

PER SPEDIZIONI TRAMITE CORRIERE TELEFONATECI

QUEEN COMPUTER

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

EVASIONE ORDINI IN 24 ORE

'92

USA - TELEFONATECI PER RICEVERE IL NOSTR

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIERRA®

LA SIERRA INFINITA?

Sarà una battuta cretina, ma a quanto pare le saghe della Sierra (per PC) non finiscono mai, anzi si moltiplicano come funghi e ogni nuova uscita è una possibile base per un seguito. Non ci credete? Cuccatevi le preview e state zitti!

2

Di saghe avevo parlato e di saghe vi riempo. Apro infatti la rassegna con Space Quest 5 - The Next Mutation, col solito Roger Wilco che a quanto sembra ha fatto carriera (ricordiamo che nel primo episodio era un volgare space janitor, spazzino spaziale): sarà anche diventato capitano, ma alla fine è sempre il solito netta-spazio. La trama, infatti, seguendo la recente corrente ecologista, lo vede alle prese con un villano spaziale che inquina l'universo coi suoi rifiuti. Il compito del nostro Wilco? Pulire tutto e catturare il cattivone, ovviamente! Il tutto nella consueta interfaccia degli ultimi adventure Sierra e nello splendore della solita VGA 256 colori (Foto 1-2). Le foto, del resto, promettono piuttosto bene. Dovrebbe essere pronto fra mooolto poco (prevista anche in questo caso la versione interamente italiana. A tale proposito è in arrivo anche il IV episodio). Quest For Glory 3 - The Wages Of War, è invece praticamente

4

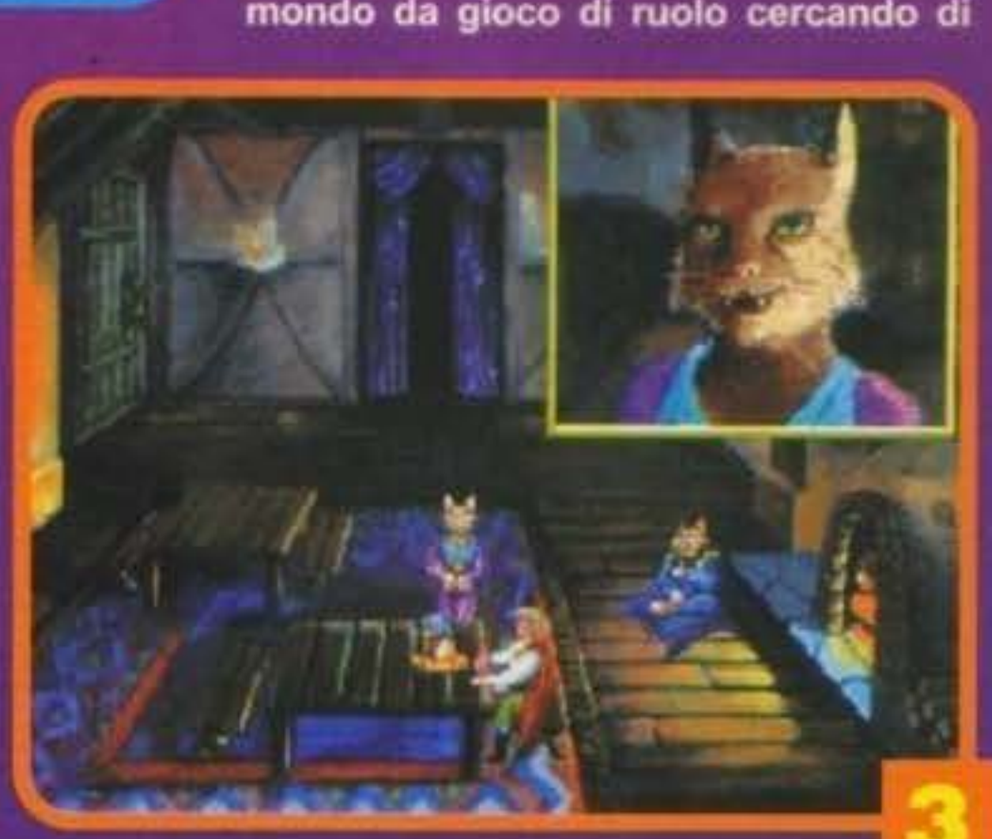
già pronto e ne aspettiamo solo l'importazione (chissà, magari per uno scherzo del destino ce ne arriva una copia proprio all'ultimo momento e riusciamo a inserirlo in questo numero, ma non contateci troppo). Comunque è già tecnicamente impressionante. I personaggi sono stati filmati via telecamera e sono stati disegnati a mano qualcosa come mille fondali poi successivamente digitalizzati. Al di là di questo, sembra che ci sia stato qualche serio sforzo anche sul fronte degli enigmi, tanto che la Sierra ci assicura elementi da VERO gioco di ruolo. Staremo a vedere. Intanto sciroppatevi la trama: avete appena ucciso il mostro del male di QFG2, ma stranamente il suo corpo scompare. Poco dopo arriva un messaggio di un altro reame dove INSPIEGABILMENTE è scoppiato il caos. E così il nostro eroe si infila in un portale di teletrasporto alla ricerca della verità che, per quanto mi riguarda, è lampante (Foto 3).

Sempre per stare in tema, è già da poco uscito in Inghilterra il primo episodio del-

5

1

la serie Quest For Glory ampiamente rivisitato in funzione degli standard odierni (scheda VGA a 256 colori in testa, il sonoro, se non sbaglio, era già decente anche allora) e ovviamente dotato della nuova interfaccia "NonSoIMiUnTuboTranneForseINomiDeiSalvataggi" della Sierra. La nuova uscita, ribattezzata Quest For Glory 1 SCI (Sierra Creative Interpretor) presenterà inoltre una simpatica miglioria nei combattimenti: non più in soggettiva, ma in isometrico alla The Immortal. Per quei pochissimi che ancora non conoscessero la serie Quest For Glory preciso che bisogna scegliere tra un mago, un guerriero o un ladro e avventurarsi in un mondo da gioco di ruolo cercando di



3

immedesimarsi il più possibile nel personaggio scelto. E ora finiamola con queste saghe (no, sarò buono! Vi dirò che anche King's Quest è già arrivato al sesto episodio, e verrà recensito sul prossimo numero, ma questo lo saprete già da voi) e passiamo alle nuove entrate. Il più interessante è un certo Betrayal at Krondor che, già arrivato in fase finale (si parla della fine di ottobre), ci ha fatto immediatamente venire l'acquolina in bocca. Prodotto dalla Dynamix, costola della Sierra, sarà un "fantasy role playing adventure" (testuale dal fax); detto più in italiano suona come un RPG fantasy camuffato da adventure, ma non per questo somiglierà molto ai tre Quest For Glory. Intanto la Dynamix ci assicura

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

animazioni fluidissime, un mucchio di grafica digitalizzata (non stento a crederlo, guardate un attimino le foto!) e, cosa molto più importante, un mucchio di situazioni tutt'altro che rettilinee con diversi finali. Il tutto condito da sequenze di combattimento con tanto di magie e armi in puro stile fantasy (Foto 4-5). Come sempre aspettiamo con ansia...
Grande attesa anche per il nuovo gioco di football americano della Dynamix, intitolato Front Page Sports: American Football. A quanto sembra, infatti, sarà talmente realistico che vi sembrerà quasi di esserci. Sentirete fino in fondo le differenze di terreno, ambientazione e condizioni meteorologiche, ad esempio. E potrete partecipare come giocatore, allenatore o direttore generale alla vita di una squadra. Con la non indifferente possibilità di crearvi da soli le vostre azioni, se per caso le 200 già presenti non vi bastassero. Lo sfoggio di tecnica, è lecito dirlo, sembra notevole. Il campo è in soggettiva tridimensionale e i replay sono possibili da nove punti diversi (Foto 6). Gli sprite in bitmap saranno probabilmente molto dettagliati (a sentire le cifre della casa il gioco completo prevede 8000 frame di animazione) e se il tutto si muove come si deve gli americani potranno pure smettere di andare allo stadio (scherzo, ovviamente).
E ora prepariamoci a volare sulle ali della fantasia. Fate finta che il presidente Truman abbia deciso di non lanciare la famosa bomba atomica su Hiroshima nel '45: la guerra sarebbe proseguita sicuramente fino al 1946. Ed è proprio a questa cogitazione che si è ispirata la Dynamix nel preparare un mezzo seguito ad Aces of the Pacific sotto forma di un data disk intitolato World War 2: 1946. Un'altro data disk offrirà invece un ipotetico, ma sempre interessantissimo scontro tra le forze inglesi della RAF e i giapponesi coi loro famigerati Zero. Il nome: RAF In The Pacific (Foto 7).
Sempre per stare in tema di mission disk, anche Red Baron beneficierà ben presto di un upgrade di potenza con nuovi aerei, nuovi scenari e nuove missioni, compresa la possibilità di crearne di inedite. Il Red Baron Mission Builder, questo il nome del prodotto, dovrebbe essere disponibile nel momento in cui leggete queste righe.
Grande curiosità, invece, ruota ancora attorno a The Incredible Machine, il futuro rompicapo della Sierra che, a giudicare da quanto assicura la casa, avrà non poche similarità col Meccano! Difficile spiegare in poche righe un gioco del genere, ma resta il fatto che avrete a disposizione qualcosa come 50 tipi di pezzi diversi per un numero pressoché infinito di macchine costruibili e cento livello di difficoltà con tanto di possibilità di sfidare un avversario umano. Forse la grafica non sarà eccelsa (a giudicare dalle foto)(Foto 8), ma sono riusciti ad incuriosirmi non poco!
Poco da dire, invece, su Screen Antics - Johnny Castaway. A giudicare dalle informazioni pervenutaci pare vada a fare concorrenza a The Laffer Inutilities pur avendo l'apparenza di una consueta avventura Sierra con grafica stavolta tipo cartone animato. Più che altro aspettatevi un po' di sano umorismo distensivo (Foto 9). Quarky's and Quaysoo's Turbo Science, invece, è un prodotto alla Gobliiins, ma rivolto soprattutto ai bambini che si inseriscono per la prima volta in un'adventure. Un solo appunto vorrei fare: se abituiamo i bambinetti a una grafica così bella (vedere la schermata col frankenstein, ad esempio), non so proprio se riusciranno ancora ad accontentarsi della VGA 256 colori una volta cresciuti (Foto 10)! Tutto il materiale qui presentato, o quasi, dovrebbe vedere la luce entro la fine dell'anno; come sempre prima in versione PC e qualche mese più tardi quella Amiga.

G.B.

6

7

8

9

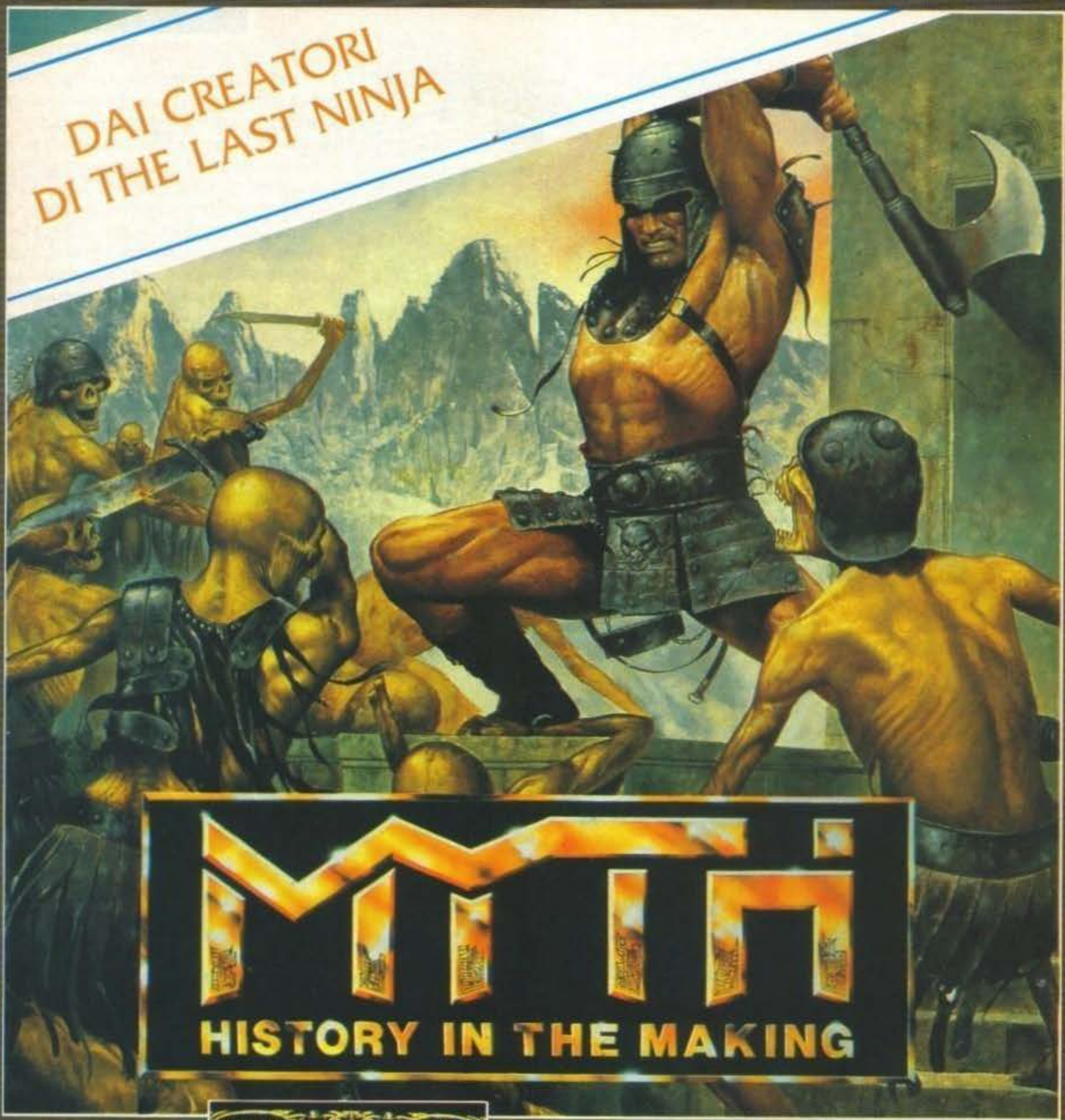
10

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DAI CREATORI DI THE LAST NINJA

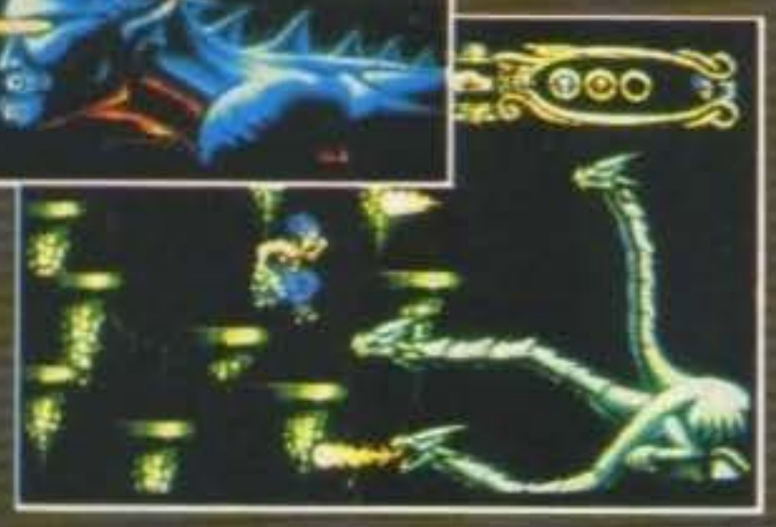


CADARIO

© 1992 SYSTEM 3 ARCADE SOFTWARE LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

MYTH

HISTORY IN THE MAKING



Gli spiriti più deboli sono diventati sudditi del malvagio dio Dameron. Tu sei Ankalagan, il cacciatore, liberatore del genere umano. Misurati con mostri di varie dimensioni, combatti in una tenebrosa foresta celtica, affronta minacciosi dei vichinghi, risolvi problemi logici prima del mitico scontro finale.

GAMES machine

STAR PLAYER

93%

AMIGA

SYSTEM · 3

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MICROPROSE

ANCORA IN CIELO

Non abbiamo fatto in tempo a recensire gli ultimi due capolavori MicroProse B-17 Flying Fortress e A.T.A.C (Advanced Tactical Air Command) che la software house più "simulatoria" del mondo videoludico è già pronta con un nuovo progetti di cui quasi nessuno sapeva niente; se adesso volete saperne di più continuate a leggere!

Ebbene sì, la Microprose non si accontenta proprio dei suoi simulatori di volo e vuole farne uscire sempre di più ma, mentre F-117 era concettualmente (ho detto concettualmente!) identico al vecchio F-19 Stealth Fighter e Gunship 2000 non era altro che un riuscitissimo remix di Gunship (ve lo ricordate sul vecchio 64?) la casa di Tetbury deve aver cambiato opinione sui "remix" di giochi datati facendo uscire i succitati A.T.A.C. e B-17; ora quindi vorrete sapere tutto sulla nuova simulazione; state calmi e composti, ci sto arrivando.

Il nuovo gioco Microprose si chiamerà (salvo cambiamenti di nome improvvisi che non sono mai da escludersi) Harrier Jump Jet e, come dice il titolo, sarà un simulatore del caccia AV-8B Harrier (basta quindi con i soliti F16 et similia); per chi non lo sapesse l'Harrier è un caccia un po' particolare in quanto... è a decollo verticale; non ha quindi bisogno di troppo spazio né per decollare né per atterrare.

Oltre a essere un aereo decisamente poco simulato (mi pare che le uniche eccezioni siano rappresentate dal vecchio Flight of The Intruder e dal più recente Birds of Prey) questo Harrier Jump Jet è anche il primo prodotto del genere interamente sviluppato dalla Microprose U.K.

Il team Microprose ha lavorato segretamente per sviluppare un nuova tecnica di rappresentazione del mondo esterno: niente vettori ne bitmap, questa volta, ma una via di mezzo: il Gourad Shading (che per la verità col bitmap ha poco a che fare!).

Questa tecnica consiste nel disegnare il paesaggio e gli aerei con il classico sistema a poligoni ma, per evitare le spigolature che un poligono per definizione ha (... e poi mi hanno dato 4 in matematica!) vengono sfruttate delle routine che "colorano" o meglio, ombreggiano accuratamente tutti gli oggetti e il paesaggio. Questo Gourad Shading offre quindi una resa visiva decisamente migliore e, di conseguenza, un realismo maggiore, il problema diventa a questo punto la velocità, ma la Microprose, che non è certo una novellina in questo campo, ci assicura viaggi tra vallate e montagne ad alte velocità; speremm.

Harrier Jump Jet avrà tre campagne tra cui scegliere: Honk Kong, le Falklands e North Kapp (quest'ultima è inventata!).

I programmatori assicurano anche che le missioni per ogni campagna verranno randomizzate, permettendo così situazioni pressoché infinite; sarà altresì possibile decidere se intraprendere una sola missione o tutta la campagna; il gioco è stato realizzato in collaborazione diretta con la R.A.F. (Royal Air Force, l'aviazione inglese) ulteriore garanzia per un realismo senza precedenti.

Come potete controllare voi stessi, le foto rendono bene l'idea della mole di lavoro che è stato svolto, e se tutte le promesse Microprose verranno mantenute avremo sicuramente fra le mani qualche cosa di veramente valido, sempre compatibilmente con la configurazione del vostro sistema (se infatti avete ancora un 286 (come me del resto, vero Mauro?) o un 386 scarsino non sperate troppo di pilotare un Harrier!).

Versione PC attesa a breve scadenza, per quella Amiga bisognerà aspettare i primi mesi del 1993.

Stefano "Bdm" Petrullo

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

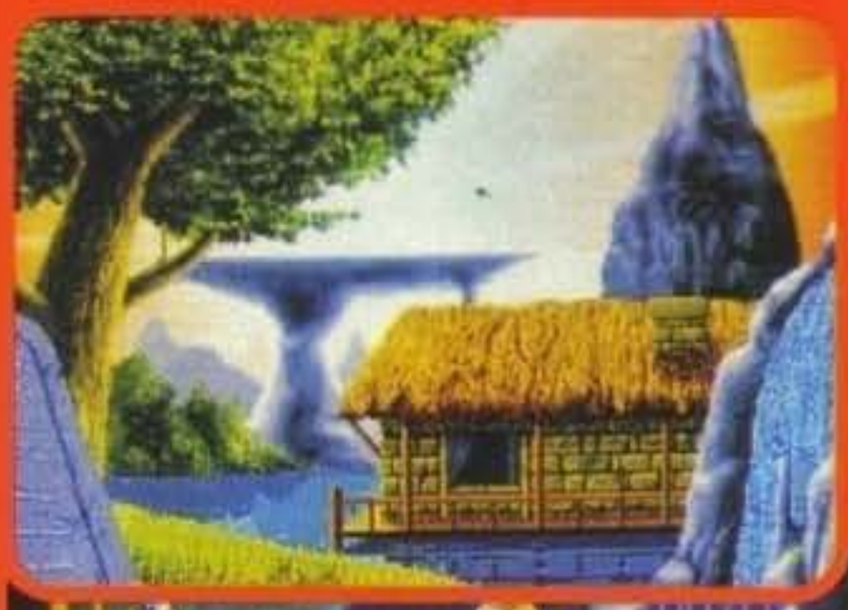
http://www.oldgamesitalia.net/

COKTEL VISION

Dopo l'esuariente preview che vi abbiamo presentato qualche numero addietro ecco un breve aggiornamento su come sta procedendo lo sviluppo dei nuovi prodotti firmati Coktel...

Partiamo dunque con Inca, un'avventura spaziale di grande impatto e notevole atmosfera che vi vedrà impegnati nei panni di una sorta di esploratore spaziotemporale sulle orme dei conquistatori spagnoli. Inca sfoggia tutta una serie di animazioni e sequenze digitalizzate da togliere il fiato per la loro bellezza, particolarmente anomalo invece lo svolgimento del gioco che alterna fasi di esplorazione ad altre di combattimento, sottogiochi mistici a scontri telepatici su caravelle errabonde per lo spazio profondo... Obiettivamente non sono riuscito a capirci molto, ma la prima impressione epidermica è sicuramente positiva. Dovremmo comunque poter essere più precisi sul prossimo numero.

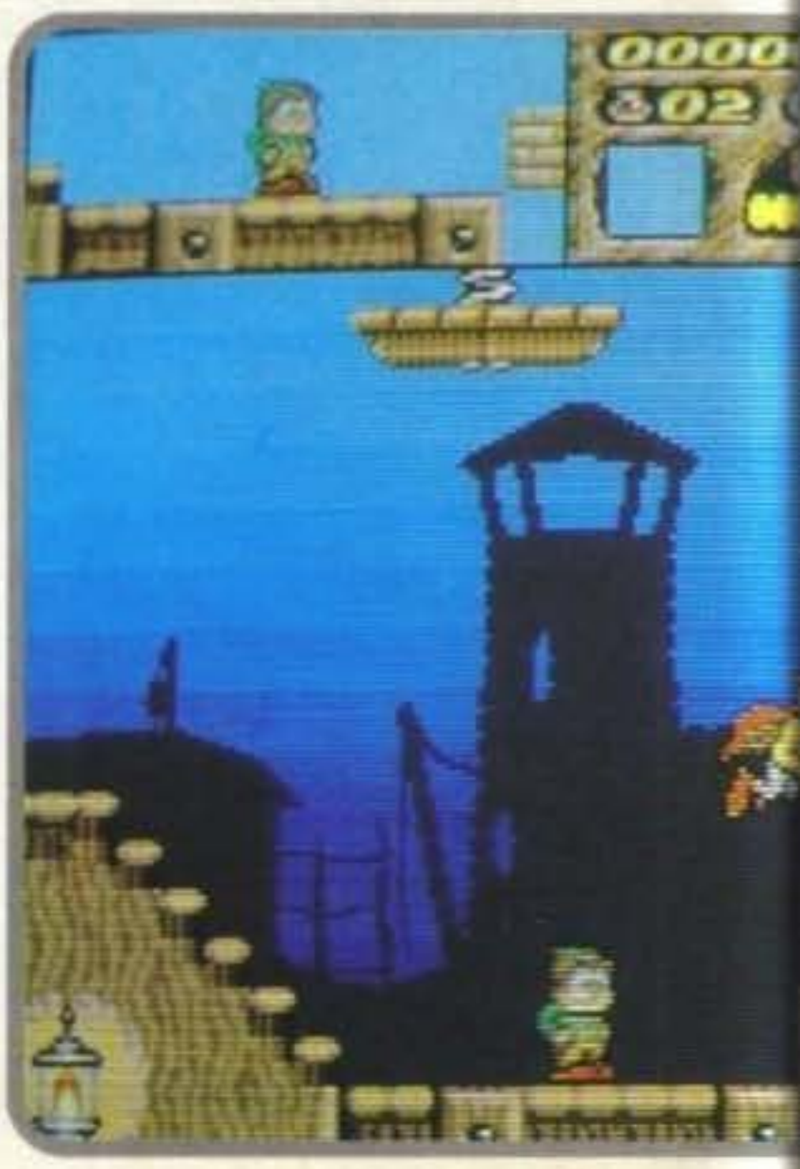
Il secondo titolo di questo Coktel è invece Gobliins, seguito di Gobliiins (quello con tre "I"), come già detto non ci sono grosse novità in vista se non la riduzione dei protagonisti a due soli personaggi. Chiudiamo quindi con Ween, la nuova evventura grafica sullo stile di Fascination e Bargon Attack, questa volta però la macabra ambientazione è a sfondo horror. Per il momento è tutto, contiamo di recensire anche questi ultimi due lavori all'interno di uno dei prossimi due numeri.



LOR

Proseguiamo il nostro viaggio trasalpino con i nuovi, e sono parecchi, titoli della Loriciel...

Partiamo con Tiny Skweeks, seguito del seguito di uno dei più divertenti cloni di Pac Man mai realizzati. Protagonista sarà ancora una volta una simpatica pallina pelosa alle prese con tutti gli ostacoli che ogni nuovo labirintico livello saprà presentare. Entro la fine d'ottobre dovrebbe essere uscito anche D-Day, un'interessante simulazione bellica ispirata allo sbarco in Normandia durante la Seconda Guerra Mondiale. Proseguendo nella lista



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

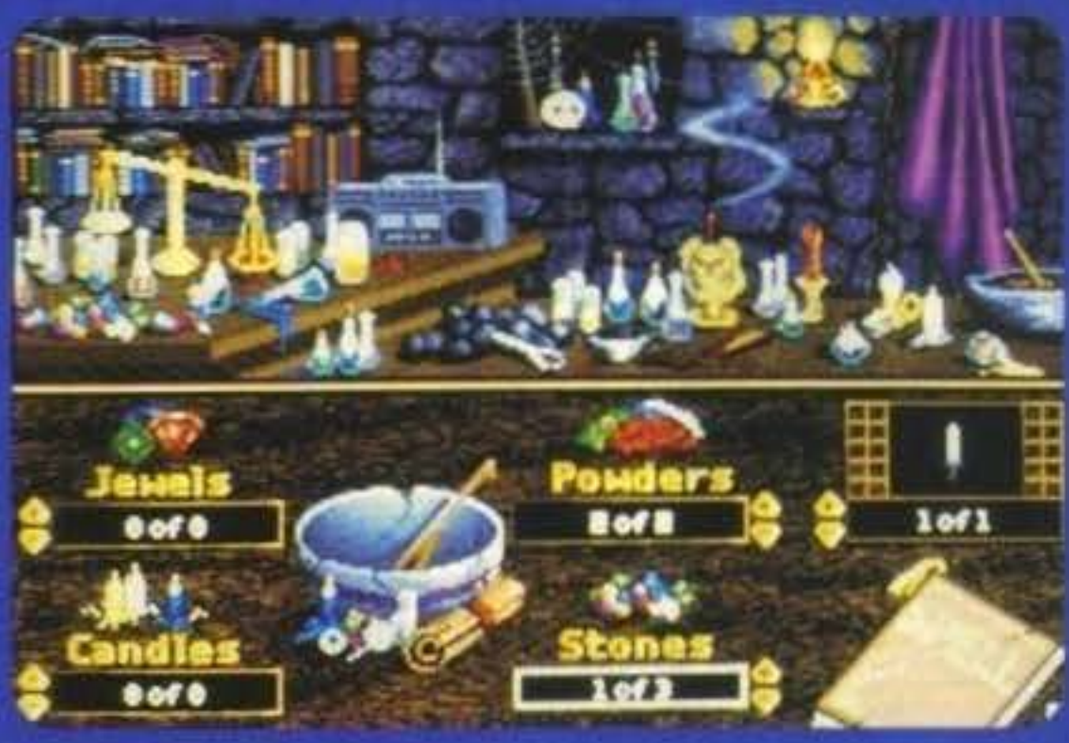
http://www.oldgamesitalia.net/

troviamo Cartoons del quale ci siamo già occupati questa primavera, e quindi Entity, anche lui già trattato in anteprima sul numero scorso. Arriviamo cosi verso la fine dell'anno, quando sarà il turno di due nuove simulazioni sportive, la prima di Ping Pong (International Table Tennis) e sarebbe la prima volta sull'Amiga, la seconda di motocross (Magnaldi Rally Cross)(non chiedetemi chi sia perché non ne ho la più pallida idea!). Per finire ancora due nuovi titoli per l'anno venturo: il primo sarà il seguito dell'ottimo Jim Power e si chiamerà Doc Malone (non chiedetemelo, non conosco il motivo per cui non hanno scelto un più indicato Jim POwer II), mentre del secondo non si conosce ancora niente se non il nome Bizzy Bros. Per il momento è tutto.

http://www.oldgamesitalia.net/

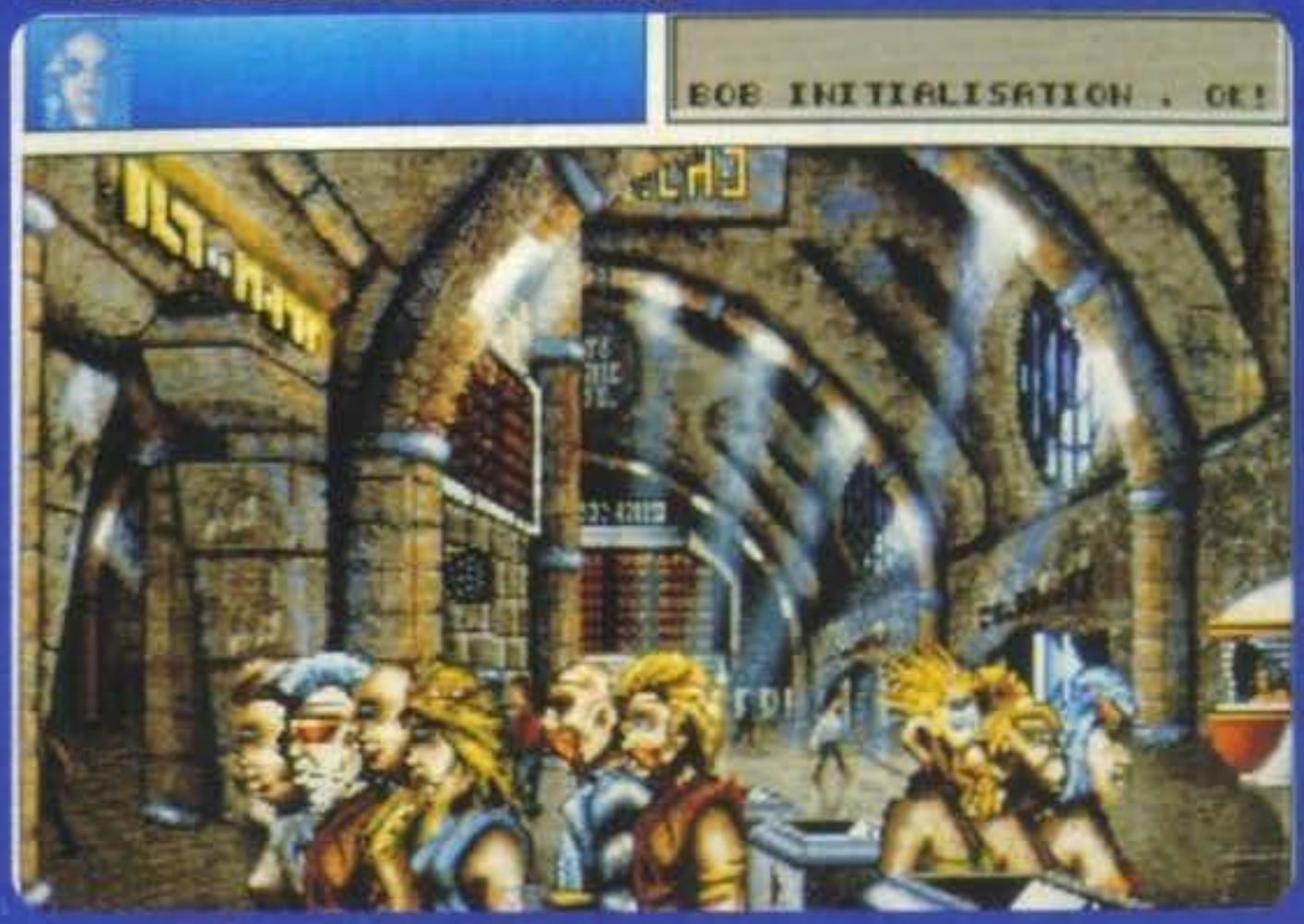
PREVIEW

UBI SOFT



Chiudiamo dunque questa triplice preview d'oltralpe in compagnia della Ubisoft e dei suoi nuovi prodotti.

Cominciamo logicamente da Bat II, latitante da mesi e ormai destinato a vedere finalmente la luce a brevissima scadenza. Come già dovreste sapere si tratta di una colossale avventura grafica spaziale condita dall'aggiunta di svariate sezioni arcade. Se tutto va bene la recensione potrebbe comparire sul prossimo numero. Proseguiamo quindi con due enormi successi per Amiga presto disponibili anche per PC: Megalomania e First Samurai, due capolavori che si presentano da soli...
Un breve accenno ad un data disk per il gioco strategico Perfect General (che a dire il vero non abbiamo mai recensito su queste pagine) e quindi chiudiamo con Spellcraft, che vi catapulterà nel in un mondo incantato all'insegna di caramellosi intrugli colorati e brodose pozioni maledoranti... Più o meno equivalenti alle cibarie (il minimo indispensabile per il sostentamento, s'intende) che ti propinavano all'ECTS, anche questa volta ci sono voluti tre giorni prima che mi si sgorgasse l'intestino, cosa non si farebbe per i propri amati lettori...



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

... UN SOGNO DA GIOCO
...UNA FAVOLA DI REALTA'

smau 92

PADIGLIONE 42
Stand D09

286 - 386sx - 486sx

1 Floppy Disk da 3.5" 1.44 Mb e Hard Disk da 40 Mb a 200 Mb
Scheda ADLIB compatibile con porta per il Joystick
Collegabile ad un monitor (MDA-CGA-EGA-HERCULES-VGA) e ...

Direttamente collegabile al tuo TV color (SCART)

Esclusivista per l'Italia:

Ma.S.E. Via San Romano N. 75 44100 FERRARA
Tel. 0532-767800 (r.a.) Fax. 0532-767375

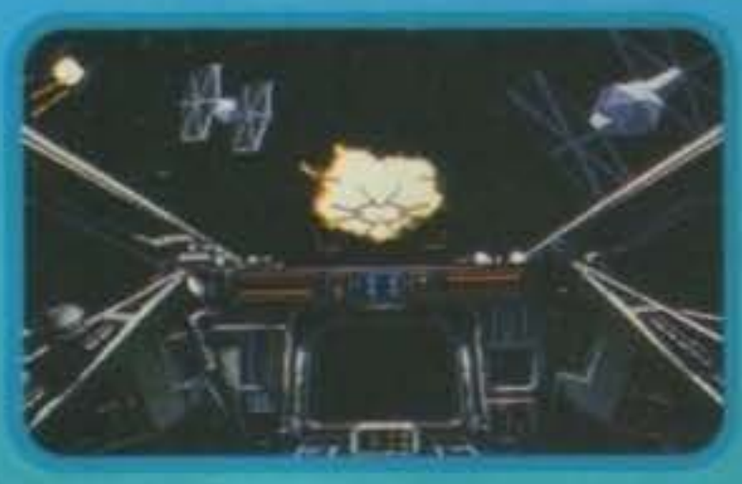
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

LA FORZA DELLA LUCASARTS



Sull'onda del successo di due "masterpiece" del calibro di Monkey 2 e Indy 4, è giunto di il momento per una nuova puntatina dalle parti di San Rafael, California...

Ricorderete sicuramente la prima foto comparsa fra le Voci di Corridoio di un paio di mesi fa, era l'immagine d'esordio per X-Wing, il nuovo titolo in cantiere della LucaArts.
Come già detto allora, ma la cosa è comunque facilmente intuibile dalle immagini in questa pagina, si tratta di uno sconvolgente simulatore spaziale ambientato nel mondo dell'epica trilogia di Star Wars.
Il lavoro è portato avanti da Lowrence Holland e Edward Kilham, il primo dei quali noto al grande pubblico per aver dato alla luce i precedenti Battle of Britain e Secret Weapon of Luftwaffe: il gioco è infatti strutturato attorno a tutta una serie di futuristici combattimenti riprodotti tridimensionalmente in misto bitmap-poligonale grazie a quelle stesse affidabili routine nel frattempo ulteriormente migliorate e velocizzate, tutto questo in modo da rendere quanto più realistica possibile la vostra esperienza nello spazio più profondo. L'universo nel quale sarete catapultati, in qualità di novelli piloti dall'Alleanza, sarà ovviamente quello di Darth Vader e compagni, che dovrete affrontare e abbattere dall'interno del vostro abitacolo (sono comunque ben 17 i punti di vista possibili). Al fine di portare a termine le varie missioni che dovrete affrontare preparatevi ad una crescente interazione con le forze alleate, la possibilità d'interagire con le altre stazioni orbitali e di portare avanti manovre di squadra risulterà infatti fondamentale, sempre che non vogliate passare all'assai poco gratificante ruolo di pulviscolo cosmico.
Già sperimentato nelle avventure grafiche, anche in X-Wing troverà spazio l'eccezionale sistema sonoro denominato iMUSE (Interactive Music and Sound Effects) che ci accompagnerà nel corso del gioco in funzione della situazione più o meno concitata che ci troveremo in quel momento ad affrontare; una nuova tecnica utilizzata sarà invece quella denominata Landru, che permetterà spettacolari animazioni interamente digitalizzate a tutto schermo, non so ancora dirvi con certezza se lo screenshot di Darth Vader qui pubblicato sia tratto da una di queste, ma se così fosse... L'uscita è comunque prevista entro Natale solo per PC, sono inoltre già praticamente annunciati dei futuri data disk e persino un seguito nel quale potreste essere alla guida di un caccia imperiale, ma si tratta comunque di progetti a lungo termine. Passiamo dunque a Indiana Jones, la cui quarta avventura dovrebbe essere disponibile entro la fine del mese anche per Amiga. So già la domanda che tutti vi starete ponendo, sarà veramente questo l'ultimo gioco della Lucas per la macchina di casa Commodore? Ancora non è certo, dipenderà comunque dai riscontri di vendita sul mercato europeo di Fate of Atlantis.
Prima di chiudere un breve accenno a un'indiscrezione di particolare interesse che siamo riusciti a strappare durante l'incontro: una nuova avventura grafica prevista per la prossima primavera! Volete sapere di cosa si tratta? Va bene, ve lo dico, per il momento chiamiamolo Maniac Mansion 2, anche se non avrà troppo a che vedere con il primo episodio, fra le principali caratteristiche quella delle dimensioni dei personaggi: quattro volte più grandi che in ogni precedente versione. Per il momento è tutto... Anzi no, di Monkey 3 se ne comincerà a parlare, forse, l'anno prossimo, ma la possibile programmazione non avrà comunque inizio nei prossimi sei mesi. Passo e chiudo.

MAX

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DUNE™

Dal popolare romanzo di fantascienza e dall'inquietante film di David Lynch con Sting, un'affascinante avventura grafica animata con un interessante elemento strategico. Fantastica colonna sonora di tipo cinematografico.

PER PC

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

PER AMIGA

Virgin GAMES

LEADER DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

L'EMPIRE NEL CYBERSPACE?

Ormai non si tratta più di indiscrezioni! La Empire, fresca reduce dai trionfi sul fronte mondiale di Pacific Island ha deciso di buttarsi in un genere per lei radicalmente nuovo: il cybergioco di ruolo!

Esatto! E si chiamerà Cyberspace (per la serie: Ammazzaò, che fantasia!), giusto nel caso non aveste capito che è APPENA VAGAMENTE ispirato alla nuova corrente della fantascienza.
Con questo non voglio dire che dovrete aspettare ancora molto per poterci mettere le mani sopra: il gioco è ormai parzialmente completato e se ne sa ormai quasi tutto. Il problema della licenza, ad esempio, è già sistemato da un po': sono andati a beccarsela da quelli della Iron Crown Enterprises (un'autorità a livello mondiale in fatto di RPG, boardgames e simili: i creatori di War in Middle Earth, giusto per fare qualche nome), tanto per essere sicuri che nessuno rubasse loro l'idea. Il passo successivo è stato quello di riciclare ove possibile le routine di Pacific Islands per creare un nuovo mondo in tre dimensioni in soggettiva, stavolta senza la minimalistica divisione in quattro dello schermo. Il risultato è qualcosa di molto simile a Corporation come impostazione e tecnica (3D solido + bitmap). La storia, detta a larghe linee, vi vede nella San Francisco del 2090 alle prese con le repressioni delle megacorporazioni e la delinquenza nelle strade. Il vostro obiettivo, a quanto sembra, è quello di sopravvivere il più a lungo possibile (ma va la!) e magari seminare un po' di ordine e giustizia qua e là, il tutto seguendo strettamente le regole del mondo cyberpunk. Vi capiterà così di entrare nel cyberspazio (poteva mancare?), hackare le reti delle corporazioni e un miriade di altre cose che Neuromancer vi avrà fatto diventare un po' più familiari.
Ma torniamo ai discorsi tecnici! Il dischetto pervenutoci conteneva un demo (purtroppo) non giocabile del gioco e presentava (ancora purtroppo) un fastidioso problema di refresh screen (detto in parole povere: lo schermo sfarfallava ogni volta che l'immagine veniva ridisegnata, cioè diverse volte al secondo; trattasi comunque di un problema facile da eliminare). Eppure è riuscito lo stesso a impressionarci! Nella schermata di creazione dei personaggi si ha l'illusione di essere ai comandi di un terminale, davanti a un archivio elettronico con tanto di foto in rotazione tridimensionale dei personaggi, praticamente come in Blade Runner (massi, quando Deckard/Harrison Ford si guarda l'archivio dei replicanti). L'effetto a livello statico non è poi così grande, tenendo conto che i pixel sono un po' grossucci (quindi, amici miei, non date troppo peso alle foto), ma vedere tutto quanto in movimento fa davvero un bell'effetto. Il demo proseguiva poi con il personaggio prescelto che vagava per una serie di stanze e corridoi e si vede prima tagliare la strada da uno sgarbato tizio in tenuta blu dalla faccia dura e impassibile (scena assolutamente da vedere!). Poi incontra un cybersbirro in divisa, casco e occhiali che apparentemente lo lascia in pace, anche perché il nostro eroe si infila con noncuranza nella prima stanza a destra. E qui, dopo essersi chiuso la porta alle spalle, si mette a rovistare tutto: cassetti, casseforti, televisori per essere poi bellamente freddato dalla furiosa padrona dell'appartamento sbucata fuori da chissà dove. Stando così le cose non ci possono essere più dubbi: il gioco per PC (l'unico versione finora presa in considerazione, a quanto sembra) sarà finito sicuramente in un mesetto e sul prossimo numero dovreste già trovarne o la recensione o un'impressione più accurata ricavata da un demo giocabile. Per quanto mi riguarda non sto più nella pelle. E' tanto che mi manca un gioco di ruolo alla Corporation!

G.B.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

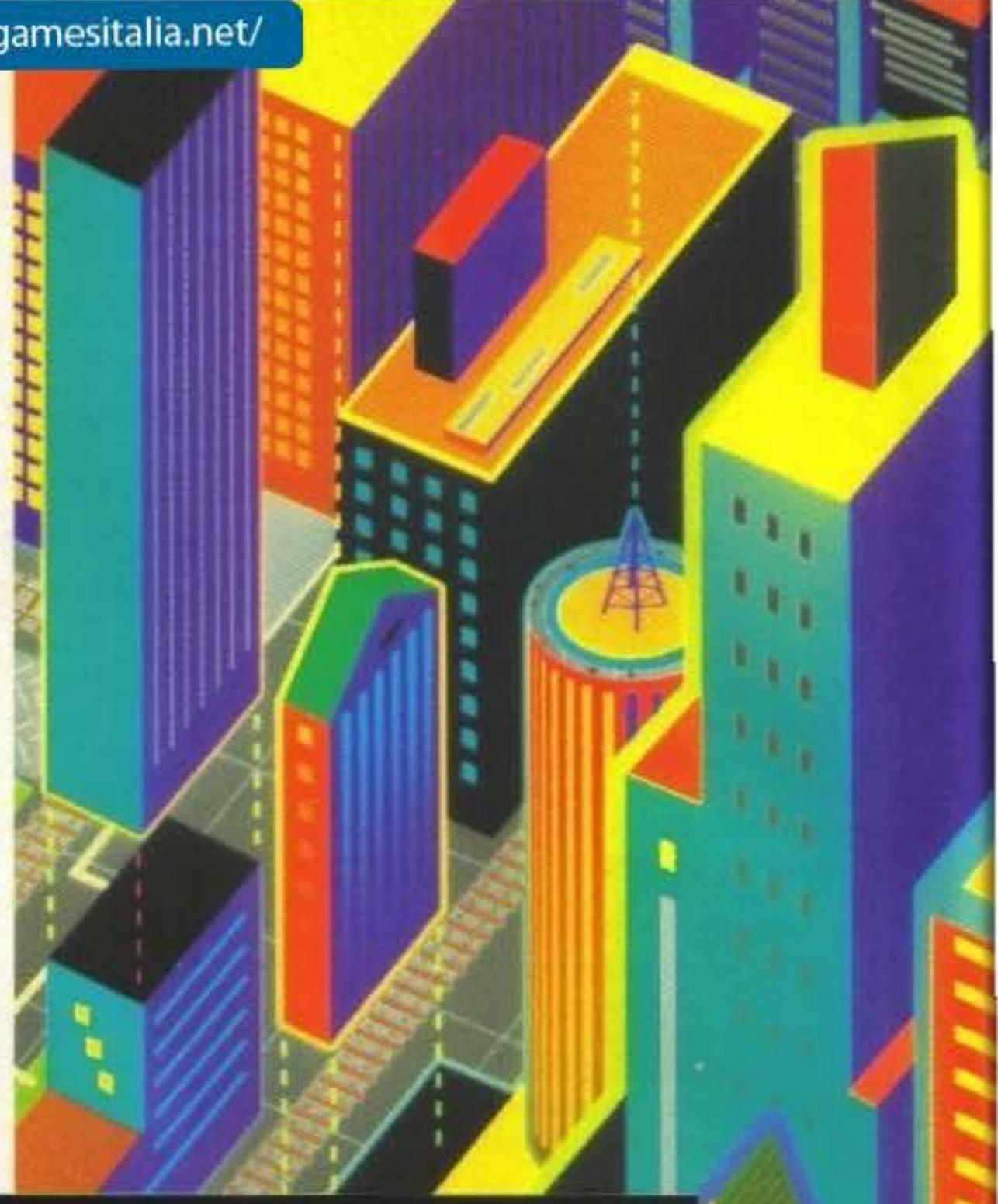
DOPO ESSERE STATO IL N° 1 IN GIAPPONE E NEGLI U.S.A. A-TRAIN ARRIVA IN EUROPA!

A-TRAIN è un gioco sulla gestione di treni e ferrovie, nel quale si può progettare e gestire un sistema di trasporto efficiente e vantaggioso, sia per i passeggeri sia per le merci.
Come nella maggior parte dei programmi Maxis (SIM CITY, SIM ANT, solo per citare alcuni esempi) l'obiettivo globale è: ESPLORARE, SPERIMENTARE e DIVERTIRSI!

PROGETTA e fai funzionare un sistema di trasporto all'avanguardia.
PIANIFICA lo sviluppo urbano intorno alla rete di comunicazione.
GESTISCI grandi e piccoli affari.
DILETTATI nel mercato azionario e... diventa RICCO!

PC
Richiede: 640K, disco rigido.
Schede grafiche: EGA, VGA/MCGA, HERCULES monocromatica.
Supporta: Adlib, Soundblaster, SoundMaster, Roland MT-32 & Tandy sound.

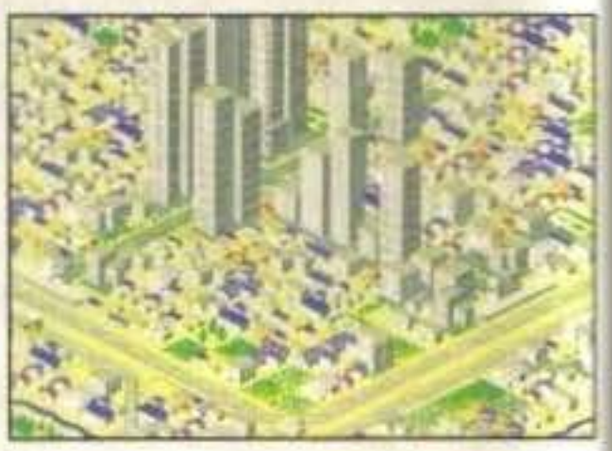
IN USCITA PER AMIGA



A-TRAIN™

MANUALE IN ITALIANO

K GIOCO 940 ("K" luglio/agosto)
95% ("TGM" settembre)



ocean®

LEADER DISTRIBUZIONE

MAXIS
CREATORS OF SIMCITY®
CREATED BY

Created by ARTDINK.
Trademark and Copyright 1991 Artdink and Maxis. All Rights Reserved Worldwide.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

SCOOP

Dopo le due pagine sul numero scorso ecco a voi il risultato di un estemporaneo incontro londinese con quel matto di Martyn Brown e la sua ciurma al gran completo. Ci siamo trovati in un bar sotto la fiera e, fra una birra e... un'altra birra (non per niente quella sera stessa l'hanno arrestato per ubriachezza! Quando me l'ha detto quasi non ci credevo, ma era tutto vero... è un grande!), abbiamo discusso come sempre di novità...

Dunque, partiamo subito con Assassin che per questione di pochi giorni non siamo riusciti a recensire in questo stesso numero. Il gioco comunque è una vera bomba, abbiamo visionato un demo e vi posso assicurare come tutte le più farneticanti congetture dei mesi scorsi si siano verificate assolutamente attendibili: un vero pezzo da novanta.
Entro la fine di Novembre dovrebbe essere pronto anche Alien Breed... No, non correte troppo, il seguito ufficiale è previsto per la prossima estate, si tratta in realtà di una Special Edition '92 venduta a prezzo di budget e contenente alcuni nuovi livelli uniti ad una maggiore difficoltà complessiva.
Slittato invece all'inizio dell'anno prossimo il nuovo e attesissimo capolavoro degli autori del pluridecorato Project-X (e dello stesso Alien Breed), si tratta dell'acclamatissimo Superfrog che, da un punto di vista tecnico (anche in questo caso siamo riusciti a mettere le avide mani su di un demo, purtroppo non giocabile), non sembra al momento aver eguali.
Sempre nei primi mesi dell'anno prossimo annunciata anche l'uscita del più clamoroso picchiaduro mai comparso su Amiga, quel Bodyblows che vi abbiamo presentato in anteprima assoluta già all'interno del numero scorso. Preferisco non elencarvi ancora tutte le caratteristiche tecniche, c'è da credere d'essere presi in giro, fortuna che poi alla fine le promesse vengono puntualmente mantenute.
Chiudiamo quindi con Overdrive, il gioco di guida previsto per uscire in questo periodo e che invece non vedrà la luce prima della prossima primavera, per entrambi questi due titoloni stiamo preparando nuove e più accurate anticipazioni.
A questo punto non mi resta che chiudere l'aggiornamento mensile ricordandovi che troverete la recensione completa di Assassin sul prossimo numero, da non perdere.

MAX

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SMASH

© 1992 IDEA

AMIGA
C64

UN'APPASSIONANTE SFIDA PER TESTE DI SERIE!

LA SIMULAZIONE TENNISTICA CON L'INNOVATIVA VISIONE LATERALE DEL CAMPO. E, IN PIÙ:

- ▲ GIOCABILITÀ IMMEDIATA.
- ▲ GRAFICHE IN STILE CARTONE ANIMATO GIAPPONESE.
- ▲ OPPORTUNITÀ DI ALLENARSI, DI GIOCARE UNA PARTITA SECCA O DI COMPETERE IN UN CAMPIONATO MONDIALE.
- ▲ PARLATO DIGITALIZZATO DURANTE GLI INCONTRI.
- ▲ OPZIONE DI SCELTA DEL CAMPO, DEL NUMERO E DEL SESSO DEI GIOCATORI.
- ▲ OPZIONE DI GIOCO A 1/2 GIOCATORI SIMULTANEI.

IDEA®

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

LA TERZA FATICA DI DIRK

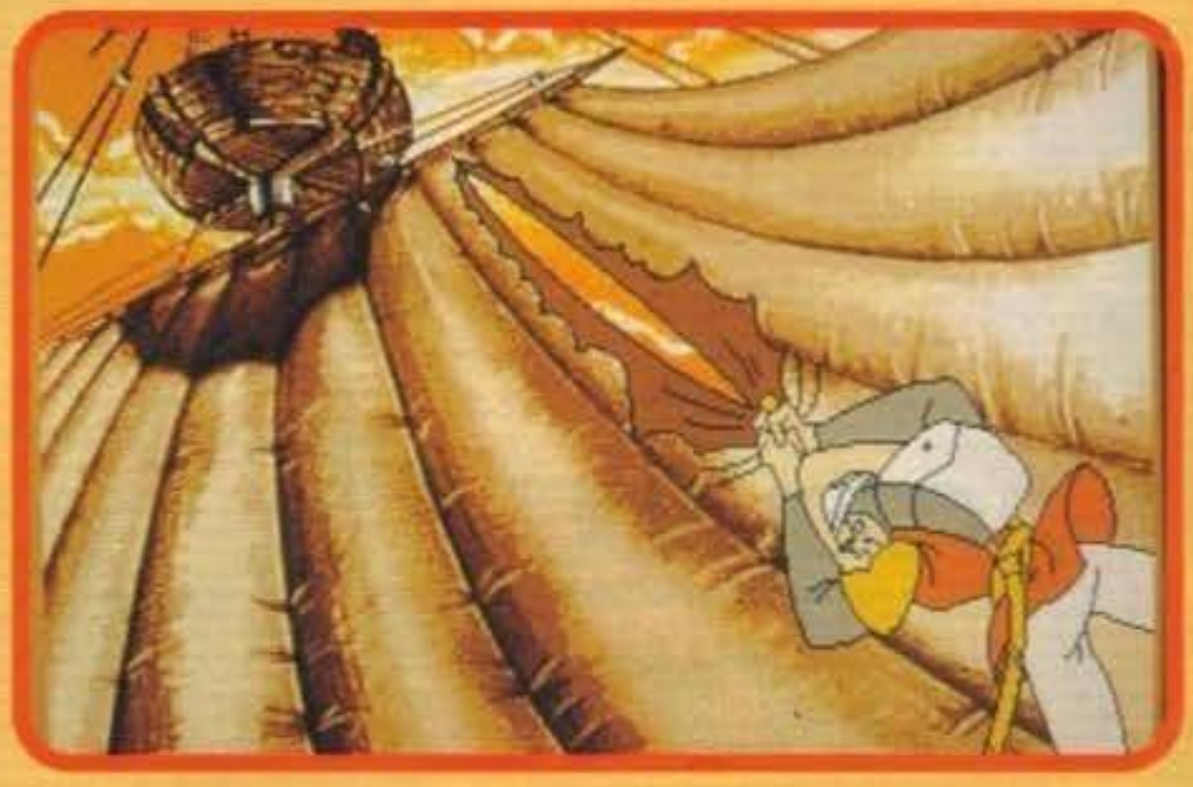
Dopo Lotus, Beast e James Pond ecco un quarto celebre personaggio apprestarsi alla sua terza apparizione... Ma i conti tornano?

Dragon's Lair III: The Curse of Mordread è il nuovo titolo in cantiere della Readysoft; dopo il mezzo bidone di Guy Spy un sano ritorno alle origini. Vediamo dunque di chiarire questo nuovo sviluppo per l'epica laser-epopea, partendo dalle origini.

Dopo aver sconfitto il paffutello dragone Singe nel primo episodio e aver così salvato la bella Daphne, il nostro prode Dirk è dovuto tornare nuovamente nel tetro castello che gli diede fama e popolarità per affrontare il perfido scudiero di Singe, Shapeshifter (il gioco si chiamava Escape From Singe's Castle, ed è qui che si perde quell'ordinale che rende in effetti il quarto episodio questo che viene considerato il terzo). E' stato quindi il turno di Dragon's Lair II: Timewarp in cui avete dovuto prodigarvi onde evitare che la vostra beneamata finisse far le grinfie del disgustoso Mordroc. E' adesso? E' adesso è giunto il turno di Mordread, la sorellastra del poco compianto Mordroc comparsa all'improvviso per vendicare la morte del fratello. Di conseguenza il nostro Dirk si trova nuovamente alle prese con sgradevoli problemi familiari (questa volta è stata rapita l'intera famiglia, come passa il tempo!) e tutta una serie d'ulteriori complicazioni che troverete lungo il cammino.

Da un punto di vista strutturale questo terzo DLair non presenta particolari innovazioni, il consueto lasergame, anche se la Readysoft assicura una quantità di animazioni, di sonoro digitalizzato e soprattutto una continuità di gioco di gran lunga superiori agli episodi precedenti.

L'uscita è prevista su Amiga per la fine di Novembre, all'inizio dell'anno prossimo su PC e Macintosh.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ELVIRA II
The Jaws of Cerberus™

ACCOLADE™

QUALITÀ LEADER GARANTITA

AMIGA

PC
SCHEDE GRAFICHE:
VGA, EGA.
RICHIEDE:
DISCO RIGIDO.
TASTIERA O MOUSE.

ATTENZIONE...
QUESTO GIOCO È TUTTO
IN ITALIANO

UNA FORZA MALIGNA SI È IMPOSSESSATA DEGLI STUDI DI PRODUZIONE "LA VEDOVA NERA" A HOLLYWOOD. ANCHE LA PROPRIETARIA, ELVIRA, È SPARITA. INOLTRE, TRE SET CINEMATOGRAFICI - UN CIMITERO, UNA CASA INCANTATA E UNA CATACOMBA - SONO STATI INFESTATI DA BRUTALI MOSTRI. IL GIOCATORE DEVE CERCARE ELVIRA ATTRAVERSO QUESTI ORRIBILI MONDI E COMBATTERE L'ULTIMA GRANDIOSA BATTAGLIA CONTRO UN'ENTITÀ ENORME E FURIOSA.

SCREENSHOTS DALLA VERSIONE IBM PC VGA.

ACCOLADE™
The best in entertainment software.™

LEADER
DISTRIBUZIONE

ELVIRA IMAGE © 1991 QUEEN B PRODUCTIONS. ALL OTHER MATERIAL © 1991 ACCOLADE, INC. ELVIRA AND MISTRESS OF THE DARK ARE TRADEMARKS OF QUEEN B PRODUCTIONS. THE JAWS OF CERBERUS IS A TRADEMARK OF ACCOLADE, INC. ALL OTHER REGISTERED TRADEMARKS ARE PROPERTIES OF THEIR RESPECTIVE OWNERS

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

HORROR ACCOLADE!

UN'AVVENTURA SENZA PRECEDENTI: THE WAXWORKS

L'Accolade, sulla scia dei successi riscontrati dai due episodi di Elvira, ci riprova col fascino del macabro proponendoci una nuova avventura grafica veramente da incubo. Se è realizzata meglio dei due Elvira squarto in due mia sorella! Sperem...

Come si potrebbe dedurre dal titolo il graphic adventure in questione dovrebbe effettivamente essere un tie-in basato sull'omonimo film horror trasmesso qualche mese fa in televisione, ma così non è (o almeno non credo), visto che la trama della suddetta avventura è completamente diversa da quella del film. In effetti, ora che ci penso, l'unica cosa che hanno in comune è il titolo e il fatto di basarsi entrambi sull'horror. Comunque, venendo a noi, mie care putrescenti amebe (mi piace tanto fare Zio Tibia), è venuta l'ora della pappa (d'informazioni s'intende) ed eccovi come antipasto un bel braccio putref.. ehm.. gli antefatti del gioco.

Tutto iniziò quando il vostro ricco Zio Boris morì e venne il giorno del suo funerale: durante la sepoltura, la bara, con naturalmente dentro il corpo, sfondò la fossa che la doveva ospitare e finì in una rete di cunicoli collegati al museo delle cere di vostra proprietà (o meglio, era di proprietà di vostro zio, ma visto che voi siete l'unico erede...). A questo punto successe un fatto alquanto strano, difatti voi, chinatovi per cercare di vedere dove la bara potesse essere finita, avete visto il vostro viso riflesso spuntare dall'oscurità. La cosa era alquanto illogica, inutile spiegarvi perché.

Tornato a casa avete deciso di andare a riposare e durante il sonno, sottoforma di incubo, venite a conoscenza della maledizione che una strega di nome Ixona lanciò molti anni fa sulla vostra famiglia: ogniqualvolta nasceranno due fratelli gemelli uno dei due sarà posseduto dal demonio.

La notizia vi ha sconvolto poiché, messa in relazione alla "visione" del giorno prima al funerale, vi fece sorgere il piccolissimo dubbio di avere un fratello gemello.

Tornato al cimitero, venite a conoscenza, dal custode, che il corpo di vostro zio è sparito, difatti egli vi racconta che quando sono scesi, lui e altri uomini, per recuperare corpo e bara ciò che hanno trovato era la cassa da morto distrutta e nient'altro (e cosa vi aspettavate, un biglietto da visita con numero di telefono e sopra scritto Soc. Corpi Smarriti, vi preghiamo di reclamarlo in fretta per problemi di putrefazione?!?).

Nel frattempo vi raggiunge l'esecutore testamentario che vi consegna le chiavi di Waxworks, un libro di incantesimi appartenuto a quella stregaccia di Ixona e una lettera di

vostro zio che finalmente vi chiarisce ogni dubbio: "....tuo fratello gemello Alex è ancora vivo, devi liberarlo dalla maledizione...", e ancora:"....questo è il libro degli incantesimi appartenuto ad Ixona, ti sarà molto utile per sconfiggere tutti i mostri che incontrerai nel tuo cammino e ti sarà indispensabile per annullare una volta per tutte gli effetti della maledizione. Nipote mio, è arrivato il tuo momento. Buona fortuna, tuo zio Boris".

Non male come preludio, vero? Comunque, le ultime cose che mi rimangono da dire sono che The Waxworks si rifà allo stesso stile di Elvira, proponendo una visuale in soggettiva e una marea di azioni possibili: raccogliere, dare, usare, ecc, ecc, nonché: fare a fettine, sgozzare, squartare, ecc, ecc. Dagli screenshot visionati la grafica si direbbe ai massimi livelli e il tutto lascia ben sperare. Be', non mi rimane che rimandarvi alla recensione definitiva e augurarvi sogni d'oro... qualunque cosa voi siate. AH! AH! AH!

Emanuele Scichilone

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMIGA
C64

Dribbling

NELLA CONFEZIONE UN OPUSCOLO
SULLA STORIA DEL CAMPIONATO ITALIANO
DAL 1898 AD OGGI!!!

CONQUISTA LO SCUDETTO DEL CAMPIONATO DI
CALCIO 1992-93 CON LA TUA SQUADRA DEL CUORE!

- TUTTE LE SQUADRE ED I GIOCATORI ITALIANI DI SERIE A
- POSSIBILITÀ DI GESTIRE UN INTERO CAMPIONATO O DI GIOCARE INCONTRI SINGOLI
- SELEZIONE DELLE TATTICHE DI GIOCO E DELLE MARCATURE
- ENTUSIASMANTE FASE ARCADE CON TUTTE LE AZIONI DI GIOCO, I COLPI SPECIALI E LE VARIANTI CHE CARATTERIZZANO UNA VERA PARTITA DI CALCIO.
- CRONACA TELEVISIVA PER RIVEDERE I MOMENTI PIÙ ENTUSIASMANTI DELL'INTERA GIORNATA.
- RESOCONTO SU UN GIORNALE SPORTIVO DI TUTTI I RISULTATI E I DETTAGLI DELLE PARTITE.
- OPZIONE DI GIOCO A 1/2 GIOCATORI SIMULTANEI.

iDEa®

LEADER
DISTRIBUZIONE

© 1992 IDEA

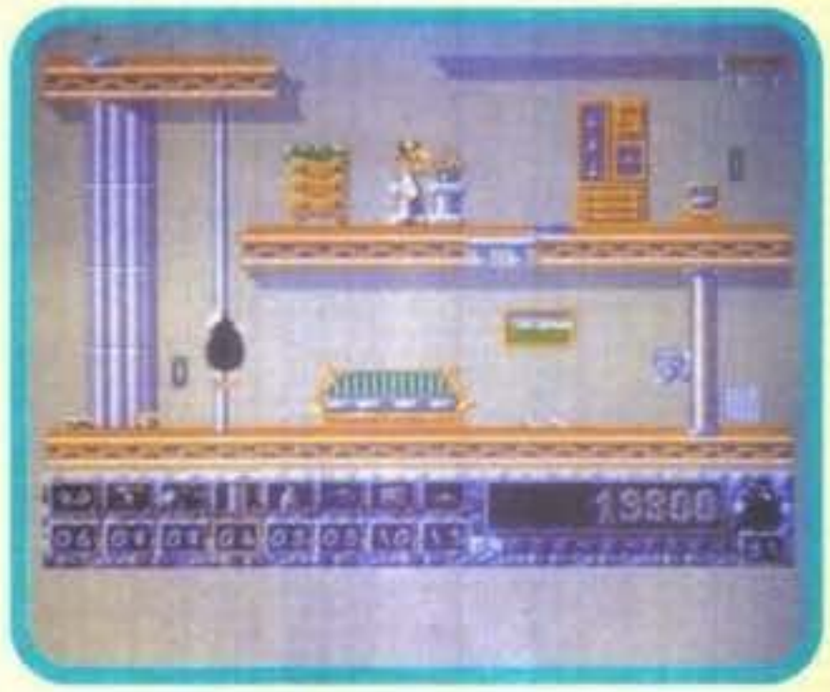
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

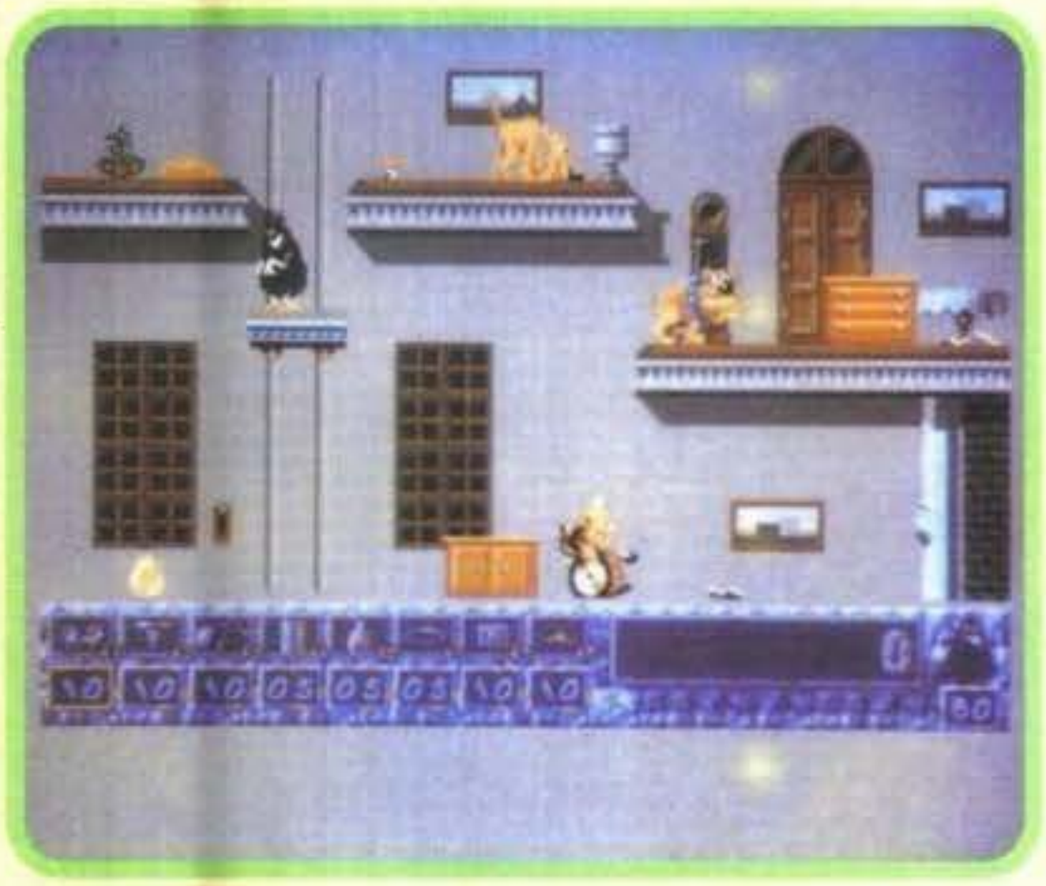
http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

iDEa



In mezzo a tanti colossi stranieri, le cui novità vi abbiamo presentato nelle pagine precedenti, anche l'italianissima Idea aveva un suo stand e al suo interno...



a breve termine. Chiudiamo quindi con Dribbling che, dopo il mezzo fiasco di Champions of Europe, necessita ancora di alcuni ritocchi nella giocabilità prima di essere definitivamente pubblicato; con la speranza che si sia fatto tesoro della precedente esperienza nel complesso negativa (nonostante una certa manica larga da parte nostra nella valutazione complessiva). Il ritardo ha comunque permesso che venissero inserite le squadre aggiornate a quest'ultimo campionato... Non tutti i mali vengono per nuocere.

Era ora! Come mai? Semplice, dopo anni di progressivi ritardi e interminabili tribolazioni sembra che tutti questi titoli dei quali da tanto si parla siano finalmente pronti per il loro esordio nel frenetico mercato del software.

Partiamo quindi con Cattivik: dopo Lupo Alberto ecco un altro celebre fumetto di Silver in procinto d'affacciarsi sui nostri monitor. Come già saprete si tratta di un simpatico plaftorm multilivello, condito con sporadiche schermate bonus, nel quale il nostro panciuto eroe mascherato dovrà vedersela dai nemici classici della serie cartacea. Recensione definitiva sul prossimo numero.

In fase conclusiva anche Smash, l'interessante simulazione tennistica vista lateralmente che vuole riprodurre al meglio la giocabilità tipica delle più recenti simulazioni sportive giapponesi per console. Anche in questo caso la recensione è prevista

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GIOKANDO È TORNATO...

E VUOLE TE

GIOKANDO '92

2° Happening del Gioco per Adulti

5•8 Novembre 1992

SPAZIO MILANONORD - MILANO

Due Sale cinema per proiezioni non stop di film legati al gioco • Una mostra unica nel suo genere sulle macchine da gioco degli anni '30-'50 • Videogames a gettoni e macchine libere per i più intriganti programmi-gioco sul mercato • Tornei di giochi noti e nuovi, con premi inimmaginabili • Cacce al tesoro radiocondotte • Squizz • Dungeons & Dragons Living • Giochi gialli fra il pubblico • La bottega dell'inventore e dell'usato • Panini e birra del mitico "Ore Felici"

E altre decine di fantastiche sorprese...

Con la collaborazione di: la Repubblica • Virgin Megastore • 3M Italia

ORARIO

Giovedì 5 Novembre 14.00-20.00
Venerdì 6 Novembre 14.00-24.00
Sabato e Domenica 7-8 Novembre 10.00-24.00

SPAZIO MILANONORD

Via Pompeo Mariani, 2 - 20128 Milano
• M1 Precotto (Linea Rossa)
• M2 Cimiano (Linea Verde) • Autobus 44

http://www.oldgamesitalia.net/

ia Domenichino, 11 - 20149 Milano - Tel. 02/4815

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NOVITA' TRICOLORI

(Parte Seconda)

Dopo una prima presentazione ufficiale sul numero scorso, è nel frattempo venuto cortesemente a trovarci Lovrano Canepa, responsabile della Dynabyte, che ci ha mostrato una beta-version del loro primo lavoro. Ecco il risultato di una lunga chiaccherata...

Partiamo subito dalla cosa più importante: questa nuova avventura grafica interamente italiana è un prodotto indubbiamente valido, ci aveva già dato quest'impressione quando abbiamo ricevuto il primo materiale, ma adesso ne abbiamo avuto la conferma.

Riprendendo quindi il discorso cominciato nel numero scorso i protagonisti principali dell'avventura sono tre (ognuno con personalità e caratteristiche diverse): Donna Fatale, Dough Nuts e Dino Fagioli (rispettivamente una soubrette, uno scienziato pazzo e ex pugile decisamente tonto).

Prima di partire con l'avventura verrete sottoposti a un test che, in base alle risposte da voi date, vi metterà al "comando" di uno dei tre personaggi; molto originale da tutti i punti di vista è quindi la struttura del gioco; si può dire che siamo di fronte a tre avventure diverse (una per personaggio) ricche però di punti di contatto e necessarie collaborazioni per risolvere i vari rompicapi.

A proposito di enigmi ci ha favorevolmente colpito l'introduzione interattiva molto simile a quella di Indiana Jones 4, un ottimo modo per conoscere i tre protagonisti; molto pregevole comunque l'intera struttura della presentazione con una piacevole combinazione di colori e bozzetti appena tratteggiati: da vedere.

Tutto il gioco è ambientato nel Giappone contemporaneo rappresentato con una grafica molto fumettosa e condito da una serie di dialoghi pieni di umorismo.

Ma parliamo un po' della trama vera e propria: innanzitutto i tre protagonisti inizialmente non si conoscono, ma hanno in comune la predisposizione per i guai: Donna Fatale viene incarcerata per uno show troppo osè, Dough Nuts entra al San Vittore giapponese per una rapina effettuata con poca astuzia (ha aperto una cassaforte piena di poliziotti invece che di denaro!), mentre l'ingenuo Dino Fagioli viene arrestato per aver partecipato "involontariamente" al furto di un'automobile.

Bene, la Dynabyte ha quindi deciso che un signorotto giapponese decida di recuperare una statuetta raffigurante il Budda Saku-Rambo e indovinate un po' a chi spetterà l'incarico di ritrovare il prezioso manufatto?

La città in cui si svolge l'avventura è piena di simpatici riferimenti al mondo giapponese (tipo l'edicolante che con naturalezza vi chiede: "desidelate qualcosa onolevole signole?"), dove farete anche la conoscenza degli stessi programmatori che, seguendo forse l'esempio di Stephen King, si sono inseriti nel gioco per aiutare gli avventurieri meno esperti; li troverete infatti seduti in un bar a parlare del più e del meno.

Per i fanatici di informazioni tecniche ecco qualche chiarimento: l'avventura comprende circa sessanta locazioni per un totale di 220 schermate totali, alcune delle quali addirittura in Half-Brite con 64 colori al posto dei 32 che ci accompagneranno durante l'intera avventura (nelle suddette 220 schermate sono comprese anche alcune statiche d'intermezzo), settanta effetti sonori campionati per un totale di circa 800K di sonoro e 5 mega di grafica; il testo dell'avventura sarà di circa duecento pagine.

Gli effetti sonori purtroppo non erano ancora quelli definitivi, ma la grafica si e, come potrete notare dalle foto, gli sprite dei personaggi sono molto grossi, mentre l'interfaccia utente ricorda

vagamente quella di Hook: avrete a vostra disposizione l'icona prendi, esamina, parla, apri, più altre icone che rappresentano l'oggetto che state usando in quel momento; non ci saranno quindi grossi pannelli di controllo a occupare l'area di gioco ma basterà fare click col mouse per far apparire le suddette icone.

Per chi odia morire durante un avventura, e dover ricominciare tutto di nuovo, non ci saranno problemi perché la Dynabyte ha scelto un approccio simile a quello di Monkey Island ovvero: "male che vada vi bloccherete in un punto, ma la morte mai!".

Il gioco dovrebbe essere nei negozi entro i primi di dicembre sia per PC che per Amiga e, per ciò che riguarda quest'ultimo computer, non ci sarà nessun problema di compatibilità; la memoria minima richiesta è di 512 K, ma con un mega ci saranno più effetti sonori ad allietare le partite degli amighisti più "dotati" (anche se ormai quasi tutti i possessori di Amiga hanno l'espansione).

Veramente ben fatto, il prossimo appuntamento sarà per la recensione.

Stefano Petrullo

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DIABOLIK®

DYLAN DOG®

ECCO LE NOSTRE AVVENTURE INTERATTIVE

LE TROVATE OGNI MESE SOLO IN EDICOLA A L. 14.900

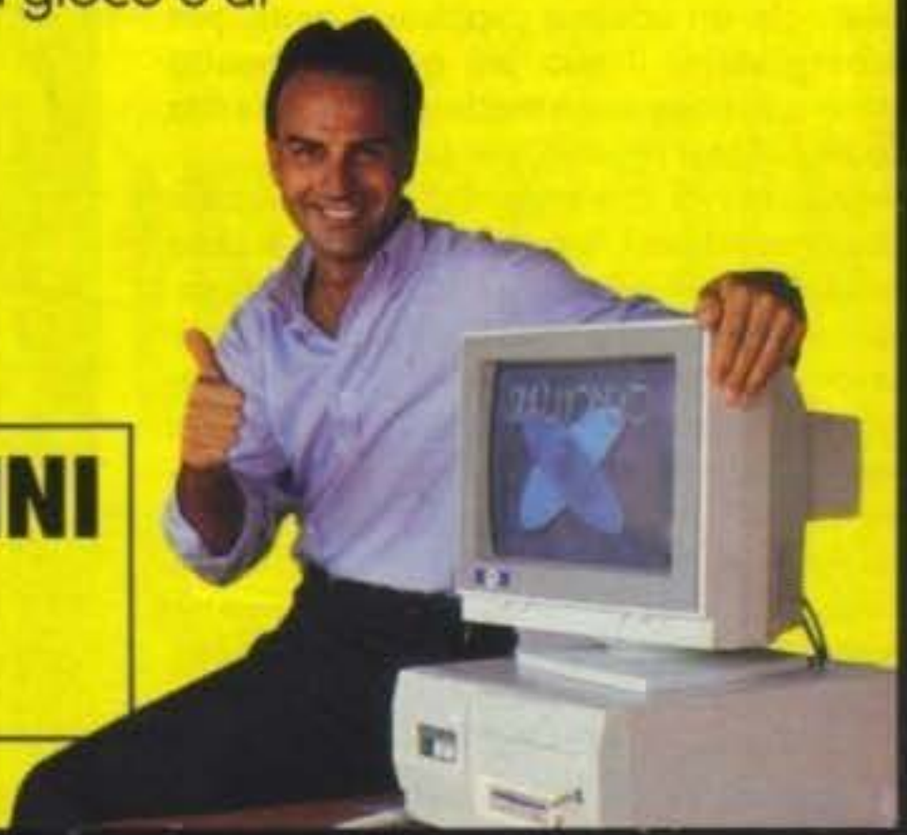
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIMULMONDO® Adventures

L'idea che rivoluziona il mondo dei videogames!
Simulmondo Adventures vi offre ogni mese in edicola le avventure interattive dei vostri eroi **Diabolik** e **Dylan Dog**!
A sole **L. 14.900** avrete un **albo** e una bellissima avventura **dischetto 3½: nella stessa confezione il disco per PC e il disco per AMIGA.**
Sequenze realistiche, animazioni digitali, audio e musica «State of the Art», sistema di gioco e di interazione facilissimo e intuitivo.
Tutta l'atmosfera dei fumetti originali.
Dal 15 Settembre tutti i mesi in edicola Diabolik interattivo e dal 1° Ottobre tutti i mesi in edicola Dylan Dog interattivo.



ANTONIO CABRINI
PER
SIMULMONDO

Simulmondo s.r.l.
Viale B. Pichat 28/A - Bologna

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PSYGNOSIS per Amiga

SHADOW OF THE BEAST III

Finalmente è arrivato. Dopo tanta attesa ecco uno di quei giochi che non hanno bisogno di troppe presentazioni, dopo la copertina del numero è tempo per la recensione definitiva, perché la Bestia è tornata!

GAMES machine

STAR PLAYER

Ricordare ancora una volta il clamore dell'uscita di Shadow of The Beast, avvenuta ormai tre anni fa, è qualche cosa che abbiamo già fatto nella preview di qualche numero addietro, non mi dilungherò quindi sulla storia di uno dei più celebri "mostri" mai incontrati nel corso della gloriosa storia dell'Amiga.

In ogni caso la vicenda narrava di un povero disgraziato che, per essersi trovato nel posto sbagliato al momento sbagliato, venne trasformato da tale Maletoth, Signore delle Bestie, in un atletico caprone. Costui, per riconquistarsi il suo più gradito aspetto umano, fu costretto a mettersi in marcia alla ricerca di tale mostro, per farlo fuori.

Riuscito nella sua impresa, o almeno così gli era sembrato, tornò felicemente a casa dove decise di mettere su famiglia. Passarono due anni in cui la vita procedette tranquillamente, finché un giorno, mentre voi eravate fuori per lavoro, un mostro alato rapì la vostro piccola sorellina. Questi non era altro che un messaggero di Zelek (degno compare di Maletoth), anche lui ben intenzionato a turbare l'esistenza del nostro sventurato protagonista. Salvata la sorellina ed eliminato Zelek, sembrava proprio che le cose si fossero definitivamente sistemate, e infatti così non fu: Maletoth, come non si sa, è tornato, più crudele e più spietato che mai, e anche questa volta ha deciso di farvi secco...

A differenza dei suoi due predecessori Beast III è caratterizzato da quattro giganteschi livelli completamente differenti l'uno dall'altro, e sono: La Foresta, Il Tempio, Le Caverne e Il Castello.

In ognuno di questi scenari sono presenti una marea di puzzle diversificati che, al fine di essere positivamente risolti, richiederanno un notevole dose di riflessione, spirito d'osservazione e un notevole approccio logico alle varie circostanze; presenti infatti, sotto varie forme, un sacco di macchinosi meccanismi meccanici (allitterazione, ndMax) fra loro collegati, il cui corretto funzionamento toccherà a voi scoprire. Naturalmente sono presenti i soliti giochetti "tira quella leva che si apre tale porta", oppure "premi nella giusta combinazione quei pulsanti e vedrai l'inferriata aprirsi", ma quello che rende Beast III stimolante per le cellule cerebrali è la presenza di alcuni enigmi più complesso strutturati in modo indubbiamente singolare e

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

innovativo. A tale proposito mi rifaccio senz'altro all'esempio già pubblicato nella preview, quello delle vasche con i pesci, oppure a questo nuovo che vi riporto adesso: il problema consiste nel raggiungere una piattaforma apparentemente fuori dalla vostra portata, dopo qualche tentativo dall'esito non troppo confortante inizierete a riflettere sul fatto che forse quella sfera di pietra che avete in precedenza fatto saltare per aria senza troppi complimenti meritava maggiore attenzione...
Ma questo è solo un altro degli innumerevoli puzzle presenti...
Naturalmente non ci sono solo gli enigmi da risolvere (sennò che arcade-adventure sarebbe), si sprecano infatti le innumerevoli bestiacce infide da far secche, tutte più o meno raccapriccianti, e a tale scopo avrete a disposizione delle possenti armi dagli effetti più o meno devastanti a seconda del nemico con cui avete a che fare.
Con questo mi sembra di aver grossomodo esaurito la consueta descrizione sommaria del gioco e passiamo al commento ricordando che i colori su schermo risultano essere ben più dei soliti trentadue (finalmente...) e per la precisione sono... lo saprete alla prossima puntata, in questa ho parlato fin troppo...

Emanuele Scichilone

Amiga

Prossima puntata: in quella precedente stavamo discutendo sul numero dei colori, ebbene non sono riuscito a contarli, ma le più recenti notizie a me giunte, attendibili, affermano che sono più di cento. E per il resto?
La grafica è logicamente di grande fattura, non sarebbe potuto essere altrimenti, l'ambientazione grottesca è di quelle che ti catturano fino a quando non sarete venuti finalmente a capo della situazione e la programmazione tecnica risulta ancora una volta impeccabile, a cominciare dai giganteschi guardiani di fine livello; l'unico punto dubbio è rappresentato proprio dal personaggio principale, privo di grossa personalità, incerto in alcune animazioni e per certi aspetti apparentemente fuori luogo (il caproide del primo Beast era sicuramente tutta un'altra cosa). Le colonne sonore sono stupefacenti (almeno quanto un kilo di LSD... scherzi a parte, ci sono ben sette colonne differenti per un totale di 800K), i livelli di parallasse otto con un perfetto scrolling multidirezionale e i puzzle da risolvere sono sicuramente tra i più originali e accattivanti che mai si siano visti.
Un ottimo esempio di arcade adventure realizzato con cura, molto intrigante e supportato da quella dose in più di giocabilità che, secondo opinione diffusa, mancava ai due precedenti capolavori tecnologici.
Probabilmente il migliore dei tre episodi. Bel lavoro Reflections.

TECNICA: ☺
GIOCABILITA': ☺
INNOVAZIONE: ☺
GLOBALE 91%

NEL SEGNO DELLA PSYGNOSIS!

Dopo la pagina sul numero scorso e l'esclusiva preview riguardante i nuovi titoli DMA che verranno pubblicati nel corso dei prossimi mesi, è ancora tempo per nuovi titoloni la cui uscita, come sempre imprevedibile (quando si ha a che fare con la celebre casa di Liverpool), non dovrebbe essere poi così lontana.
Partiamo comunque con un ulteriore accenno ad Air Support, che dovrebbe essere ormai alle battute conclusive, la novità da rilevare è che il gioco sarà venduto con occhialini speciali per essere giocato in tre dimensioni... Nell'ambito dei platform alla Strider vi segnaliamo invece SuperHero, già in sviluppo da oltre un anno, c'è inoltre un secondo puzzle-arcade sullo stile di Tornato Games (anche lui previsto a breve termine) chiamato Creepers, aggiungo poi un'interessante variante, con fondali altamente interattivi, al solito filone dei giochi di piattaforme (mi sembra che si chiamasse Pugsy, ma non ne sono sicuro perché ho solo dato un'occhiata veloce ad un video) e quindi un simulatore di volo denominato Combat Air Patrol. Tutto questo senza dimenticare Armour Geddon II, Cytron e Bilee GP... Per il momento è tutto, recensioni e anteprime più approfondite sui prossimi numeri.

MAX

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VIRGIN per Atari St, Amiga

POOL

Sull'onda del successo dello strepitoso Snooker, Archer Maclean impugna nuovamente la stecca e si ripresenta al tavolo verde...

GAMES machine STAR PLAYER

C'è voluto in effetti molto più tempo di quanto pensassi, dopotutto le routine tridimensionali (del resto già perfette) sono sostanzialmente le stesse e l'interfaccia la medesima, ma alla fine poter mettere le mani su questo nuovo capolavoro è stata un'indiscutibile soddisfazione.
Cominciamo quindi evidenziando le differenze sostanziali rispetto al suo predecessore, non molte a dire il vero (specie a livello visivo), riassumibili in tre set completi di nuove regole sostitutive a quelle dell'inglesissimo Snooker. Questa volte potrete infatti decidere se giocare alla versione americana del Pool (a 8 o 9 palle) oppure quella inglese. Le palle in gioco saranno rosse e gialle oppure numerate, a seconda della modalità prescelta. Sarà inoltre possibile effettuare partite al meglio dei tot incontri oppure organizzare in maniera facile e veloce tornei di tipo tennistico ad eliminazione diretta, con la partecipazione questa volta di ben 20 giocatori computerizzati, ognuno con le proprie caratteristiche. Presenti schermate riepilogative sull'efficacia dei vostri colpi oltre alla facoltà di potervi divertire disponendo a vostro piacimento le palle e sbizzarrendovi poi in colpi di particolare effetto; a tale proposito è anche consentito farsi dare preziosi suggerimenti dal programma stesso (traiettoria ideale), oppure fargli effettuare direttamente i colpi più incredibili e spettacolari (quelli che sono soliti entrarti, una volta su mille, quando si chiudono gli occhi e si spara alla cieca...).
Per il resto c'è veramente poco da aggiungere, il metodo di controllo è rimasto invariato e tutto fila anche questa volta liscio come l'olio.
Scrrrap! (Il panno...).

MAX

Amiga

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE 93%

Commento rapido e conciso. Se vi è piaciuto lo Snooker non potete perdervi Pool. Se vi piace il biliardo non potete perdervi lo Snooker. Se vi piace il verde (non solo quello dei Dollari) non potete perdervi lo Snooker. Se vi piacciano le stecche (non per usi impropri) non potete perdervi lo Snooker. Se vi piace il gessetto azzurro non potete perdervi Snooker. Se vi piacciano le palle che girano non potete perdervi lo Snooker...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INSERTO DA STACCARE E CONSERVARE

Le vostre lettere contenenti trucchi e soluzioni vanno inviate e XENIA EDIZIONI - TGM MAXI TRICKS - CASELLA POSTALE 853 - 20101 MILANO.

Bentornati a noi. Ma purtroppo ho una brutta notizia da darvi: questo mese non sono riuscito a recuperare un numero sufficiente di cheat-mode interessanti da pubblicare, e così ho deciso di riaggiornarci sul prossimo numero. Suvvia, non prendetevela, dopotutto un po' è anche colpa vostra... In compenso però vi posso proporre alcune soluzioni che sono sicuro risulteranno di vostro gradimento. Fra trenta giorni vedrò comunque di riscattarmi.

Più lapidario del solito vorrei a questo punto ricordare Paolo di Roma per aver scoperto l'algoritmo che permette i trovare tutti i codici di Pushover, Marco Jaculli, Andrea Beretta, Biagio Roggia, il Krusos Group, Luca Fricano, Marco Fabra e tutti gli altri ancora che ci hanno spedito i medesimi codici (sono molti, ma purtroppo arrivati oltre tempo limite).

Prima di partire sul serio ancora un paio di suggerimenti. Rispondendo a Tommaso Della Longa posso solo dirgli che la soluzione integrale di Cruise For A Corpse è già stata pubblicata sul numero di Gennaio. Per quanto riguarda il problema di Silvia Valle in Monkey Island al fine di superare i cani del governatore devi prima raccogliere i petali gialli dal bosco e quindi condirvi lo spezzatino con il quale addormentare le belve. Mauro Gatti non riesce invece a comperare la nave da Stan, per risolvere il problema devi aprire la cassaforte nel negozio del pirata senza una gamba e impossessarti di una pergamena di credito. Alessandro Fonte e Dixy '70 vogliono sapere i cheat mode per i due episodi di Beast, eccovi accontentati, nel primo dovete inserire il disco 1, resettare e attendere la presentazione con la bestia, a questo punto tenete ben premuto il tasto del joystick e anche il tasto sinistro del mouse fino a quando non compare la scritta d'inserire il secondo dischetto, tutto qua. Per il secondo è sufficiente andare a destra, fermarsi dal selvaggio, premere la lettera A e quindi digitare Ten Pints. Arrivederci al mese prossimo.

ANDANDO CON LO ZOPPO SI IMPARA AD UNCINARE...

Uno dei parametri più diretti ed attendibili per verificare se un gioco d'avventura piace o meno è il numero di telefonate giornaliere invocanti aiuto che riceviamo.

L'ultimo tie-in della Ocean, Hook, è indubbiamente fra i più richiesti.

A tale proposito ringraziamo Duccio Giulivi per la tempestività e procediamo con la relativa soluzione.

Premessa: la soluzione non tiene conto dei dialoghi, se avete qualche difficoltà provate a parlare (provando sempre tutte le frasi) con tutti i personaggi; un'ultima cosa, se riuscite cercate di risolvere da soli Hook; vi divertirete di più!

IL VILLAGGIO

Andate subito a sinistra, prendete l'arpione e l'ancora (nella lavanderia, si trova sotto il primo paletto partendo da sinistra), ora entrate nell'edificio a destra e prendete la corda sul pontile; andate a sinistra, prendete la tazza sul tavolo, uscite e andate in alto entrando nella porta che cigola, prendete le due tazze sui due tavoli, tornate in piazza e appena usciti dall'edificio prendete la via in alto: andate al bar. Date le tre tazze al barista, uscite; andate dal dentista e fatevi staccare due denti, in cambio vi darà due monete con le quali riprenderete due tazze piene di birra al bar. A questo punto date le due tazze all'ubriaco seduto al tavolo più vicino al bancone, tornate dal dentista

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL CURSORE

PC SLIM Commodore 80386 SX 16MHz
Hard Disk 40 MB 1MB RAM 1.44 FDD SVGA
LIT.990.000
PC Desk Top Commodore 80486 33MHz
Hard Disk 120 MB 4MB RAM 1.44 FDD SVGA
Lit.2.190.000

MONITOR SVGA COMMODORE Lit.550.000
MONITOR SVGA SAMSUNG Lit.450.000

Stampante Laser Texas Intrument microlaser Plus
Postscript 9 pagine al minuto Lit. 2.300.000

AMIGA 500 PLUS APPETIZER.	Lit. 650.000
AMIGA 600.....	Lit. 580.000
AMIGA 600 HD 20 MB.....	Lit. 990.000
AMIGA 600 HD 30 MB.....	Lit 1.050.000
AMIGA 2000.....	Lit.1.150.000
AMIGA CDTV.....	Lit.1.000.000
AMIGA 3000 25/50.....	Lit.2.800.000
AMIGA 3000 25/100.....	Lit.3.300.000
AMIGA 3000 TOWER 25/100.....	Lit.4.000.000
AMIGA 3000 TOWER 25/200.....	Lit.5.000.000

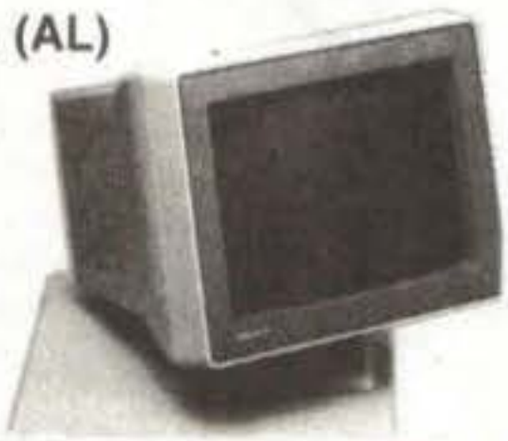
RITIRIAMO IN PERMUTA AMIGA 500 1.3 1Mb Ram
a Lit.250.000
Tutti i prezzi sono IVA compresa.

IL CURSORE P.zza Martiri della Libertà 7/b - 20026 Novate Milanese
Tel.02-3548765-3544283 Fax 3544283 - Chiuso il Lunedi mattina

DANY ITALIANA

FORNITURE PER CENTRI E.D.P.
IMPORTAZIONE - DISTRIBUZIONE INGROSSO
MINUTO - VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA G. MANARA 7
15033 CASALE MONF. (AL)
TEL. 0142.451594
FAX 0142.782112



ALCUNI NOSTRI PREZZI

GARANTITI 100%

Quantità	da 50 a 100	da 210 a 300	da 610 a 750
	Prezzo unitario		
MICRO DISK 3,5 2D DS.DD. NEUTRI SENZA ETICHETTA	750	690	660
MINI DISK 5,25 2D.DS.DD. NEUTRI CON BUSTA + ETICHETTA	550	520	480
MINI DISK 5,2 DS.HD. 1,2 MB ALTA DENSITÀ+BUSTA+ETICHETTA	1000	900	750
MICRO DISK 3,5 DS.HD. NEUTRI ALTA DENSITÀ SENZA ETICHETTA	1250	1190	1050

BOX PORTA DISK 3 1/2 O 5 1/4 80 POSTI		L.13.000
ESPANSIONE 512K PER AMIGA 500		L. 60.000
MICRO DISK 5 1/4 2D DIASPRON BOX PLASTICA		L. 700
CONFEZIONE 10 ETICHETTE 3 1/2 COLORATE		L. 400
BOX POSSO 150 POSTI 3 1/2		L. 38.500
KIT PULIZIA DRIVE 3 1/2 o 5 1/4		L. 6.000
VIDEOCASSETTA VHS HIGH GRADE	120'' L. 3.800	180'' L. 4.300
MICRO DISK 3,5 2D MARCATI BOOT FORMATTATI AMIGA		L. 1.000

MAXI DISK CONVERTER UTILIZZATO PER CONVERTIRE UN NORMALE DISCO DA 720K IN UN DISCO HD 1,4 M. PRATICANDO IL SECONDO FORO. **L. 55.000**

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA COMPRESA.
SPEDIZIONI POSTALI ESPRESSE IN TUTTA ITALIA. SPESE DI SPEDIZIONE: L. 12.000 FINO A 3 KG.; L. 13.000 FINO A 5 KG.; L. 16.000 FINO A 10 KG.; L. 18.000 FINO A 15 KG.; L. 20.000 FINO A 20 KG.; NOTE: 100 DISK 3 1/2 PESANO ALL'INCIRCA KG. 2,5 CON IMBALLO

RICHIEDETE IL NOSTRO CATALOGO ILLUSTRATO IN OMAGGIO

SIGNOR

VIA

CITTÀ CAP

TEL.

GM 91/9

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

e prendete la tendina che copre la gabbia. Ritornate nell'edificio di destra ed entrate nella porta sulla sinistra; andate sul balcone, usate la corda sull'ancora che dovrete usare più volte sulla punta dell'orologio, ora fate attenzione perché: sotto al campanile passa sempre un pirata, calcolate bene i tempi in modo da rubargli il cappello e atterrare sull'altro balcone. Dirigetevi verso la porta e bussate, quindi usate l'ancora sul campanile e tornate alla prima balconata. Scendete le scale e tornate nel palazzo, questa volta a sinistra, utilizzate l'appendiabiti sulla giacca pirata (questa operazione va fatta in fretta, altrimenti riprovate), esaminate la giacca, vi troverete una moneta, portatela al barista che vi darà l'ultima tazza di birra che darete al solito pirata che si ubriacherà, a questo punto sfilategli pure i pantaloni. Tornate quindi alla lavanderia, usate la tendina travestendovi automaticamente da pirata.

LA NAVE DI CAPITAN UNCINO

Andate ora sulla nave di Capitan Uncino, quindi alla vostra destra troverete dei vasi pieni d'oro, prendete le nove monete contenute al loro interno, tornate in piazza al negozio d'utensili dove comprerete una calamita. Andate quindi sulla spiaggia e usate la calamita sulla X che vedrete sulla sabbia, avrete così un orologio. Risalite ora sulla nave del Capitano, avvicinatevi al gruppo di pirati e godetevi la scenetta.

IN FONDO AL MARE

Esaminate l'enorme conchiglia , ne troverete una più piccola che raccoglierete automaticamente. Usate l'appendiabiti negli ingranaggi dove passa la corda, ora usate la conchiglia enorme risalendo in superficie.

LA FORESTA INCANTATA

Esaminate l'isola, andate tutto a destra e vi ritroverete nella foresta, andate in alto quindi a destra, in alto, a sinistra, in alto, a destra e entrate nell'albero. Andate in alto verso il laboratorio dei bimbi sperduti, prendete la freccia e parlate con il bambino dietro il bancone. Chiedete se vi da un elastico egli vi risponderà che ve lo darà solo in cambio di tre uova. Smettete di parlare e andate a sinistra nell'aria jogging, quindi dirigetevi per le Quattro Stagioni; avvicinatevi alla gallina, usate la conchiglia che emetterà un suono e la farà alzare, approfittatene e rubatele le uova. Prendete quindi il fiore nella regione primaverile, il bastone in quella autunnale e poi uscite. Tornate dal ragazzino nel laboratorio e consegnateli le uova, in cambio otterrete l'elastico. Andate verso la fionda e utilizzate l'elastico aggiustandola. Tornate indietro e andate completamente a destra verso il laghetto tondo, date a Campanellino il fiore ottenendo in cambio un ditale, prendete il ramo attaccato all'albero. Tornate nell'area jogging e dirigetevi verso la nave dei bimbi sperduti, qui prendete la rete e quindi esaminatela: troverete una cordicella che userete prima sul ramo vecchio e quindi su quello giovane, a questo punto avete creato un rudimentale arco. Tornate nel laboratorio e utilizzatelo sui flauti alle spalle del bambino indaffarato, raccoglietelo dopo che quest'ultimo è caduto per terra, quindi tornate verso la fionda e dirigetevi sulla cima del picco. Usatela e vi butterete giù. A questo punto parlate con il bambino grasso che non vi dirà nulla di nuovo, tornate nell'area jogging e usate sia i pesi che la cyclette, tornate sulla rupe e saltate di nuovo. Parlate nuovamente col ragazzino obeso e chiedetegli come gli è sembrato in tuffo, vi dirà che siete migliorati e che potete utilizzare l'elastico. Usatelo, cadrete ancora nel fango, ma a questo punto avrete una nuova domanda a disposizione, grazie alla quale ottenere tre biglie colorate. Andate alla mensa. Parlate con Rufid, ditegli tutte le battute possibili e alla fine tirategli il cibo in faccia. Andate a destra, parlate con il tronco, venendo così proiettati sull'isola al centro del laghetto tondo. Entrate nel tronco, parlate con Campanellino, ispezionate tutti gli oggetti che trovate e parlate nuovamente con Campanellino.

LO SCONTRO FINALE

Ricordate il duello con il Maestro Della Spada in Monkey Island, bene, non dovrete far altro che provare le varie frasi fino a quando non avrete sconfitto il buon vecchio Giacomo Uncino.
Tutti qui.

Tintori

SOFTWARE HOUSE
VIA BROSETA, 1 BERGAMO
Tel. 035/248.623

Commodore AMIGA ATARI LYNX SOFT center Nintendo GAME BOY™ IBM Rivenditore autorizzato PS/1 SEGA MEGA DRIVE GAMEGEAR

assistenza e riparazioni autorizzate Commodore
ASSI coop. s.r.l. - 20146 Milano
ASSI coop. s.r.l.

VENDITA PER CORRISPONDENZA

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

HIGH - TECH COMPUTERS
di Ipsale Rosario

Software Center - Punto Vendita Hewlett Packard
Accessori per Computers e Attrezzature per Ufficio
Amiga - C64 - Ms.Dos - Megadrive - Nintendo
N.E.S.
Master System II - Game Boy - Game Gear - CDTV

NATURALMENTE TUTTO IL MATERIALE G.V.P.
con PREZZI IMBATTIBILI

Vieni a trovarci, siamo a
Pietrasanta in Via Mazzini al n.81 Tel.
0584/71301 (Lucca)

OFFERTA DEL MESE = SCANNER AMICA
64 TONI DI GRIGIO

POWERSCAN CON SOFTWARE A LIRE 260.000
IVA COMPRESA

Inoltre PER TUTTO IL MESE DI APRILE
SCONTI DEL 20% SU TUTTO IL SOFTWARE
ORIGINALE ESPOSTO IN NEGOZIO

GVP POINT

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS
DISTRIBUTORE UFFICIALE PER L'ITALIA
RS s.r.l. - CADRIANO (BO)
TEL. (051) 765563 - FAX (051) 765568

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

APERTURA NUOVO CENTRO CONSOLLE

• Sega Megadrive	L. 280.000
• Super Famicon	L. 390.000
• Neo Geo	L. 600.000
• Game Gear	L. 290.000

RED e BLACK computer

via Montesabotino 1/E Tel. 059/651691
41012 CARPI (MO) Fax. 059/651692

ECCEZZIONALE

PER BANCOLOTTO
E AMANTI
GIOCO LOTTO
SI AVVERTE CHE ABBIAMO
IN ESCLUSIVA
STUPENDO PROGRAMMA
NOSTRADAMUS

Omaggi da Sballo

SETTORE PERSONAL COMPUTER AMSTRAD - IBM - COMPATIBILI

- AT 286/16 MHz L. 1.140.000
- AT 386/20 MHz L. 1.600.000
- AT 386/25 MHz L. 1.700.000
- AT 386/33 MHz L. 1.800.000
- AT 486/33 MHz L.2.400.000

SETTORE COMMODORE

• AMIGA 600 HD	L. 1.050.000	• DRIVE PER AMIGA	L. 150.000
• AMIGA 600	L. 790.000	• ESPANSIONE 1 Mb	L. 180.000
• AMIGA 500 plus	L. 690.000	• MONITOR 1084/S	L. 480.000
• AMIGA 2000	L. 1.350.000	• HD GVP 52 Mb	L. 1.100.000
• AMIGA 3000	L. 4.150.000	• HD GVP 105 Mb	L. 1.500.000
• CDTV multimedia	L. 1.100.000	• ESPANS. 1 MB A.600	L. 199.000
• CDTV X A 500	L. 790.000		

STAMPANTI

• Epson Lx-400 b/n	L. 350.000
• Star LC - 20 b/n	L. 350.000
• Star LC - 200 colori	L. 480.000
• Star LC - 24 - 20 b/n	L. 550.000
• Kodak - 330 inkjet color	L. 1.200.000
• Star LC - 200 colori	L. 800.000
• C. Itoh Laser	L. 1.550.000

• Note Book portatile 386/20 MHz HD 40 Mb	L. 2.900.000
• Alt 286/16 MHz HD 20 Mb	L. 1.990.000
• Portatile colore 386/20 MHz HD 120 Mb	L. 8.900.000
• Palmare Memorex	L. 980.000
• Monitor - TRL - Multisinc VGA 14"	L. 700.000
• Monitor - TRL - VGA 14"	L. 600.000
• Monitor - TRL - VGA 19"	L. 1.550.000

Vasto assortimento di programmi per AMIGA - PC C 64 - CDTV

FAX BROTHER L. 800.000

Telefoni cellulari BRONDI ultimo uscito L. 1.500.000

PC EMULATOR L. 750.000
GVP per AMIGA 500

CONSEGNA IL COUPON SCONTO 20% SOFTWARE

Periferiche Amiga

Digitalizzatore Videon III+Photon paint
Digitalizzatore Vidi in tempo reale 320×200
Genlock roctec
Genlock Vhs Electronic design
Genlock S-Vhs Electronic design
Hand scanner Golden Image 400 dpi, 32 toni
Interfaccia midi amatoriale per Amiga
Emulatore Ms-dos Atonce Plus 16 mhz + 512 Kb
Adattatore Atonce normale per Amiga 2000
Drive esterno passante con interruttore
Kickstart 1.3 per Amiga 500 plus selezione/mouse
Kickstart 2.0 per amiga 500/2000 1.3
Deviatore mouse/joystick
Boot dfl (per selezionare boot di partenza)
Interfaccia 4 giocatori
Action replay III A500 - A2000
Scheda antiflicker A2000 Commodore
Schermo antiradiazione cristallo Diaspron

TELEFONARE

Greit Valley Production

ESpansione 0/8 mb per A2000
Hard card + 52Mb Quantum A500
Hard card + 52Mb Quantum A2000
Hard card + 120 Mb Quantun A2000
Hard card + 240 Mb A2000/500
Hd Syquest 44 Mb removibile + cartuccia e controller
Cartuccia 44 Mb per syquest
Hd Syquest 88 Mb removibile + cartuccia e controller
Cartuccia 88 Mb per syquest
Accelleratrice G-FORCE 68030 A2000 25 mhz 1mb
Accelleratrice G-FORCE 68030 A2000 40 mhz 4mb
Accelleratrice G-FORCE 68030 A2000 50 mhz 4mb
Accelleratrice 68040 A3000
Impact Vision 24 A3000/2000 PAL, Genlock, Video pip
Frame grabber 1/25 secondo, Antiflicker, 16.000.000 color
software a corredo: Macropaint, Caligari pro.,Scala
Emulatore Ms/Dos 286 16Mhz (esterna Hd)
Digitalizzatore audio Sound 8 bit

TELEFONARE

NOVITÀ AMIGA

Mach II A500/2000 16Mhz 16Kb di cache+coprocessore 68881
Speedy 68000 16Mhz A500/2000
Hurricane 68000 25 mhz 4Mb+coprocessore 68882 a500/2000
Hurricane 68030 50 mhz 4Mb+coprocessore 68882 a500/2000
Vxl 30 68030 25 Mhz a500/2000 possibile istallazione 6888
Vxl 30 68030 25 Mhz a500/2000 possibile istallazione 68881
Mercury 68040 4Mb espandibili 32 mb Amiga 2000/3000
Scheda grafica Colormaster 12 bit 4096 colori per A500/2000
Scheda grafica Colormaster 24 bit 16000000 colori A500/2000
Controller Rochard A500 con Hd 45/52/105/120/240
Genlock e digitalizzatori professionali e amatoriali

TELEFONARE

GVP POINT

RIVENDITORE AUTORIZZATO

SPECIALISTI IN PROGRAMMI PER SITEMI TOTOCALCIO / TOTIP / ENALOTTO
LOTTO / TRIS SERVIZIO STATISTICHE E PREVISIONI LOTTO

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA EVASIONE ORDINI IN 24 ORE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

JOYSTICK fun

V. Lorenteggio, 38 Milano Tel. 02/48952821 Fax 02/48952819

❖ PC COMPATIBILI ❖

MiniTower/Desktop	286-20	386SX-25	386DX-25	386DX-33	486DX-33	486DX-33
Cache	NO	NO	NO	64Kb	64Kb	256Kb
Memoria RAM	2Mb	4Mb	4Mb	4Mb	4Mb	4Mb
Floppy 3 1/2 1.44Mb	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Floppy 5 1/4 1.2 Mb	NO	NO	NO	SI	SI	SI
Hard Disk	42Mb	42Mb	105Mb	130Mb	130Mb	200Mb
Con. AT Bus Cache 2/8 Mb	NO	NO	NO	NO	NO	SI
VGA 800x600 256K 16c.	SI	SI	NO	NO	NO	NO
VGA 1024x768 1Mb 256C.	NO	NO	SI	SI	SI	NO
VGA 1024x768 2 Mb NCR	NO	NO	NO	NO	NO	SI
I/O 2S + 1P + 1G	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Mouse + tappettino	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Prezzo al Pubblico IVA incl.	1.090.000	1.450.000	2.050.000	2.360.000	3.150.000	4.825.000

❖ AMIGA ❖

AMIGA 500 PLUS

+ 50 GIOCHI +joystick

£ 650.000

AMIGA 600

£ 699.000

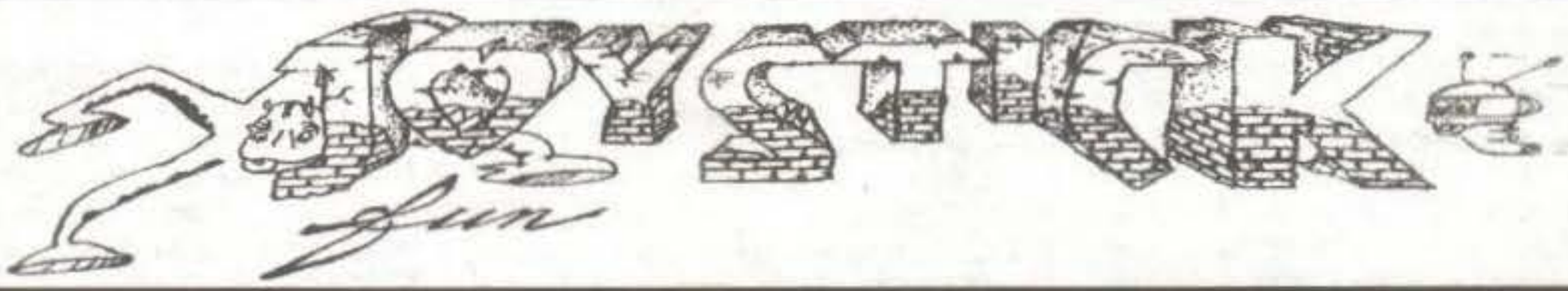
Drive esterno	**£ 130.000**
Genlock a partire da	**£ 298.000**
Digitalizzatori	
Espansioni di memoria	
Tutto il software disponibile sul mercato	

STAMPANTI: **NEC - STAR - EPSON**

vasta gamma a partire da £ 375.000

ACCESSORISTICA per AMIGA e PC

SOUND BLASTER 2.0, SOUND BLASTER PRO, COVOX SOUND MASTER, AD LIB, SCHEDE GRAFICHE, SCANNER A PREZZI IMBATTIBILI



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INDY SI E' FATTO IN QUATTRO....

Dunque dopo giorni di agonia eccovi finalmente la soluzione di Indiana Jones & the fate of Atlantis. Purtroppo è così lunga che dobbiamo per forza di cose farla a puntate. Comunque, la soluzione è globale e sarà divisa in tre puntate (o forse due, chissà...): in questa ho inserito la prima parte, che è in comune, ed il modo TEAM; nella seconda il modo FISTS e quello WITS, e nella terza la parte finale (tutta Atlantide). I ringraziamenti vanno a Sbrana Massimiliano, Presutto Salvatore & Cristiana senza i quali mi sarebbe venuto un infarto alla notizia di dover scrivere l'intera soluzione...

SI COMINCIA...

Dopo una lunga introduzione e dopo esservi fatti sottrarre la statuetta dal malvagio tedesco KERNER vi ritroverete al TEATRO dove la Dott.ssa HAPGOOD sta tenendo una conferenza su Atlantide.

Parlate con il botteghino dei biglietti dove apprenderete che questi ultimi sono esauriti, raccogliete il giornale all'edicola ed andate sul retro del teatro dove avete tre modi per potervi accedere all'interno: 1) parlate con il buttafuori e convincetelo che siete un fans di Sophia (Dott.ssa Hapgood) così lui vi farà entrare 2) Offendetelo e picchiatelo duramente 3) Spostate le casse ed entrate dalla scaletta antincendio.

Una volta dentro date il giornale al vecchietto, ma prima dovrete sorbirvi tutto il filmino sulla storia di Atlantide. Una volta che il vecchietto se ne sarà andato potrete manovrare le leve del pannello sino a che i semaforini non saranno diventati verdi. Azionate il fantasma da palcoscenico con il pulsante sul pannello di controllo e così interromperete la conferenza. Nell'ufficio di Sophia c'è un gran casino, qualcuno è stato lì (e chi se non Kerner?), parlate con Sophia ed approfondite il discorso sul prezioso Diario. Indy a questo punto darà un occhiata fuori dal teatro non prima però di aver visto la collana di Sophia e i particolari poteri di veggenza che provoca allorquando si combina con un orichalcum. Sfruttando i suoi poteri partirete così alla volta dell'ISLANDA per poter parlare con il professor HEIMDALL. Anche lui sta cercando qualcosa imprigionato nel ghiaccio e sebbene molto impegnato vi svelerà (starà a voi convincerlo) che solo due persone al mondo sapranno darvi qualche indicazione sul famigerato Ultimo Dialogo di Plato; queste sono il prof. STHERNART abitante a TIKAL e il prof. COSTA residente nelle isole AZZORRE. Partirete quindi alla volta delle Azzorre e dopo aver tentato sia Indy che Sophia di convincere il prof. COSTA a sbottonarsi un po' sull'ubicazione del Diario abbandonerete i tentativi (avrete certo capito che vuole qualcosa in cambio!!!). Arrivati al tempio a TIKAL superate il crepaccio mandando l'animale che sta nella foresta verso il serpente gigante sfruttando i collegamenti dei passaggi e facendo rumore con la frusta. Andate sull'albero che si fletterà facendovi quindi passare dall'altra sponda; lì troverete Sophia che ha trovato un'altro passaggio. Guardate il chiosco e cercate di prendere la lampada ma il prof. STHERNART ve lo impedirà; a questo punto parlateci un po' e fategli capire che vorreste visitare il tempio all'interno. Lui vi farà una specie di quiz e voi rispondete che non ne sapete nulla (dovrebbe essere l'ultima opzione delle 4). Un pappagallo appollaiato sull'albero ripeterà la vostra risposta e quando il professore girerà le spalle per andarsene voi parlerete al pappagallo che vi svelerà la risposta giusta (al 90% è HERMOCRATES). Cercate di ripigliare la lampada e quando il prof.interviene date la giusta risposta e verrete accompagnati all'interno del tempio. Esaminate la porta e la testa sul muro quindi parlate con Sophia e chiedetele di tenere il professore impegnato per un po', quindi andate all'esterno e finalmente prendete la lampada a gasolio. Sulla grande porta all'interno del tempio due figure si segnalano diverse dalle altre, esaminatele! Quindi svitate la lampada e usatela contro queste due figure che poi una volta presa risulterà una specie di serpente contorto. Usate il serpente sulla testa attaccata al muro, il tutto rassomiglierà ad una testa di elefante con relativa proboscide, premetela e farà scattare il meccanismo per aprire la porta.

All'interno ci sono due cose importanti:

1) un oggetto in pietra che il professor STHERNART piglierà e scapperà all'interno di una porta segreta che non riuscirete ad aprire, ed un orichalcum che prenderete. Tornate in ISLANDA. Nel frattempo il prof. HEIMDALL si sarà completamente congelato guardate la parete sulla quale scavava e noterete qualcosa; a questo punto usate l'orichalcum sull'oggetto, il quale avrà una reazione di calore che scioglierà il ghiaccio. Prendetelo avete finalmente l'oggetto prezioso da barattare col professor COSTA. Recatevi al più presto lì e fate parlare Indy con il prof. COSTA che dietro adeguato compenso vi svelerà che il famigerato diario è scomparso, ma che alcuni appunti molto dettagliati su questo sono custoditi al BARNETT COLLEGE. Ora qui le strade sono tre ovvero le indicazioni che il prof. COSTA può darvi si identificano in tre nomi differenti comunque non dovreste sbagliare se seguite queste indicazioni: nell'ufficio di Indy prendete la maionese nel frigo andate nel palazzo di fronte e recatevi nella sala caldaie, prendete il fazzoletto, andate nella biblioteca e sulla sedia troverete attaccato un chewingum usato - prendetelo, naturalmente, ed arrampicatevi sulla corda sino alla stanza di sopra. Sugli scaffali troverete una pietra levigata ed esaminate il totem; cospargete la maionese sul pavimento e spostate il totem sotto il buco. Al piano superiore (vi ricordate dove è iniziata la storia...) frugate un po' e troverete una chiave. Tornate giù nell'archivio di reperti archeologici e spostate quella specie di armadio sulla vostra sinistra, usate la chiave sulla cassetta che troverete e apritela (primo posto utile per trovare il Diario naturalmente se a questo punto l'avete già trovato non continuate!!!). Tornate giù, usate lo straccio con la pietra levigata e con questa specie di cacciavite svitate le viti dello scaffale in terra; apritelo (secondo posto possibile). Andate nella sala caldaie ed usate il chewingum sullo scivolo, ora potete raggiungere il piano superiore. Esaminate i quattro gattini, uno è di cera, fatelo sciogliere dentro la fornace, si squaglierà e potrebbe esserci il Diario (Terzo posto utile). Tornate al piano superiore un libro è rimasto attaccato allo scaffale caduto dalla biblioteca (quarto posto possibile). Questa ricerca la condurrete da soli senza Sophia che vi aspetterà nel vostro Ufficio tornate da lei e mostratele il diario.

Qui, e solo qui, dopo un lungo discorso sul Diario e dopo aver capito, grazie all'intuito di Sophia, che i primi posti da esplorare sono MONTECARLO e ALGERI, sceglierete grazie all'ultima domanda che ella vi pone la vostra strada, ovvero se giocare in modo FISTS (combattimenti a pugni nudi); TEAM (gioco di squadra) o WITS (forse il più difficile ma il più bello).

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TIPS

MODO TEAM

ALGERI- Arrivati in Algeria chiedete informazioni in giro sul conto di OMAR, poi recatevi nel suo bazar e prendete la maschera appesa in alto a sinistra. Tornate a MONTECARLO e fermate il prof. TROTTIER mentre Sophia entra nell'albergo. Dopo aver subito il suo quiz convincetelo ad entrare nella stanza d'albergo dove Sophia vi aspetta. Appena entrati chiederete a Sophia di intrattenere l'ospite, voi nel frattempo prendete il lenzuolo dal letto e la torcia dall'armadietto. Quindi spegnete la luce, usate il lenzuolo, accendete la torcia ed indossate la maschera presa ad Algeri, dopodichè dirigetevi verso il prof. Trottier. Lui a questo punto impaurito scapperà lasciando la SUNSTONE sul tavolo. Ora potete ritornare ad Algeri (dimenticavo di dirvi che nel frattempo OMAR vi avrà rifilato dei cammelli fasulli, ma una buona mappa...). Parlate con tutti e capirete che per dirigervi al DIG SITE (dove dovrebbe trovarsi la seconda pietra) dovrete usare il dirigibile che si trova in cima alle scale sulla vostra destra.

Parlate con il venditore di cibo; per ottenere qualcosa dovrete barattarla con un oggetto reperibile fra quelli che OMAR vi offre in cambio della maschera, ma badate bene che tale oggetto deve essere di un colore di suo gradimento (nel mio caso era il giallo, ma come prevedibile è random, NdSH) Scoprite il colore esatto ed andate da OMAR per ottenere l'oggetto giusto (OMAR scambierà con voi qualsiasi oggetto preso nel suo bazar). Barattate l'oggetto in questione con del cibo e di conseguenza datelo al povero vecchio ed affamato (e poi?!?) bigliettaio.

Lui ovviamente in cambio vi darà un biglietto per la mongolfiera, andateci pure e vi renderete conto che sarebbe bella ma soprattutto utile se non fosse legata da un filo. Vi ricordate il lanciatore di coltelli nella piazza? Be' proprio lui può farvi uscire da questo inghippo. L'unico problema è convincere Sophia che non ha nessuna intenzione di diventare un bersaglio. La vostra opera di convincimento dovrà essere assidua fino al punto in cui lei sarà disposta perlomeno ad osservarlo e prendere in considerazione la cosa. In quel preciso istante dovete spingere Sophia verso il lanciatore (PUSH) ed avrete una volontaria che come ricompensa riceverà manco a dirlo un bel coltello.....

Tornate alla mongolfiera usatela e al momento opportuno tagliate il filo, partirete così verso il deserto. Questa parte è un pò complicata (il resto del gioco invece no, NdSH) in quanto dovete perlomeno atterrare una, due, tre volte per chiedere istruzioni, e non è del tutto agevole manovrare il dirigibile.....Insomma fate voi perché qui dipende esclusivamente dalla vostra abilità. Trovato il DIG SITE, atterrando peraltro direttamente sulla testa di un tedesco, vi incamminerete verso sinistra e quella sbadata di Sophia verrà inghiottita dalla sabbia. Esaminate il camioncino e vi accorgerete che oltre alla candela manca la calotta. Entrate nello scavo, prendete il tubo di plastica e il CLAY JAR. Tornate in superficie e usate il tubo nel serbatoio della macchina e la brocchetta (CLAY JAR), naturalmente con il tubo. Una volta pieno di carburante tornate dentro lo scavo sempre buio (il generatore era senza benzina....), andate verso il generatore, aprite il GAS CUP, quindi versate il contenuto della brocca nel pertugio. Una volta fatto questo accendete il generatore e... ahaaa....con la luce si ragiona meglio. Dunque, prendete il legno curvo della vecchia barca, il piccolo pezzo di legno sul tavolo, quindi usate il legno curvo (SHIP RIB) nella roccia con sotto la mappa di Creta (esattamente sulla vostra destra), inserite il pezzetino di legno nel buco ed usate la SUNSTONE con la giusta combinazione che apprenderete dal vostro affezionato Diario. Sentirete il KLICK e dalla porta segreta uscirà Sophia tutta insabbiata, ma con due importanti oggetti. Uno è il pesce cerca orichalcum e l'altro, guarda caso, è la calotta del furgoncino. Spegnete il generatore e togliete la candela; andate verso il furgone e usate la candela e la calotta per riparare il motore. Usatelo e arrivati ad Algeri partirete alla volta di CRETA.

Arrivati a destinazione procedete verso gli scavi (path), esaminate ogni stanza, le quali sono praticamente tutte simili eccetto una (non vi posso dire l'ubicazione precisa poichè cambia di volta in volta..)

dove su di una parete troverete raffigurata una specie di mappa fatta a triangolo dove ai vertici delle basi vi sono una testa di toro ed una coda di toro e nel vertice superiore una cosa rotonda (ovviamente si tratta dell'ubicazione della MOONSTONE) e nel bel mezzo del triangolo un bel paio di corna giganti. Dovete quindi riportarvi mentalmente il disegno sullo scavo: uscendo fuori individuerete subito le corna giganti e usando il comando LOOK e PUSH sulle pile di pietre sparse qua e là, dovreste trovare gli altri due punti di riferimento. Andate, attraverso il ponticello all'inizio dello scavo, sull'estremo sinistro dove avrete sicuramente intravisto uno strumento topografico, prendetelo e portatelo giù, usandolo prima con la piccola testa di toro. Una volta posizionato guardateci dentro e collimate l'estrema sinistra delle grosse corna con il mirino dello strumento. Una traccia bianconera partirà dallo stesso andando a cadere in un dato punto. Ora fate la stessa operazione con la coda collimando stavolta l'estremo destro delle corna Un'altra traccia individuerà un punto ben preciso dove voi scaverete con lo Ship Rip, preso nel Dig Site. Troverete così l'agognata MOONSTONE. Tornate quindi dove avete attraccato e dirigetevi verso il PEDESTAL sulla collina, usate le pietre sullo SPINDLE e come al solito con la giusta combinazione aprirete la porta alle vostre spalle. Da lì uscirà un tedesco che stenderete. Entrate prendete due delle tre teste ed entrate nel labirinto attraverso la porta di metallo, una volta dentro usate la frusta sulla terza testa e così vi chiuderete dentro. Ora sarebbe troppo lungo descrivere stanza per stanza, ma niente panico vi dirò le cose essenziali da fare per uscire, il resto vedetelo da soli... Dunque, dopo esservi fatti una girata usate le tre teste sulla porta chiusa in metallo simile a quella dell'entrata, fatto questo andate nella sala dove c'è la statua del minotauro ed usate la frusta sulla testa che cadrà, andate verso la testa e scoprirete una specie di ascensore.... A questo punto sorpresa sorpresa, chi trovate morto e defunto? Ma il profesor Stehnarth naturalmente e provvisto per vostra fortuna di WORLDSTONE.

Leggete la nota, e raccogliete il bastone. Guardate la cascata (WATERFALL) e scoprirete che sotto c'è una catena (CHAIN), usatela ed arrivati di nuovo di sopra recatevi nella stanza del contrappeso e della cassetta d'oro attraverso i tunnel che ormai spero avrete ispezionato senza calpestare di nuovo l'ascensore(vi consiglio di passare dalle scale). Usate il bastone sull'incastro che non permette il funzionamento del contrappeso ed andate nella stanza della grossa faccia usando quindi il bastone nella bocca del faccione. Si metterà di nuovo in moto l'ascensore ed arriverete a prendere la cassetta d'oro ed alcuni orichalcum. Tornate da Sophia e recatevi nella

stanza accanto a quella della cascata. Il buco in alto a sinistra è quello che fa per voi, convincete Sophia ad entrarci, ma non sarà facile, quindi lei vi aprirà il cancello azionando la leva che potete intravedere dal di qua dello sbarramento, ma non potevate raggiungere. Passate l'ostacolo, giratevi le tre stanze che scoprirete, senza peraltro trovare nulla, parlate con Sophia e convincetela a mettere il suo NECKLACE nella cassetta d'oro. Fatto questo potrete finalmente usare il pesce cerca orichalcum senza alcun disturbo. In una delle tre stanze vi indicherà verso il muro, usate lo SHIP RIB sul muro ed arriverete nella stanza della mappa. Ponete le tre pietre al centro della miniatura e con la giusta combinazione si aprirà la porta di uscita. Imboccatela, purtroppo però non farete in tempo ad entrare in una stanza che non da sbocco su nulla, che apparirà KERNER a pistola puntata il quale rapirà Sophia, ma soprattutto vi deruberà delle tre pietre. Lasciatelo andare via, nella stanza nella quale vi trovate potrete usare lo SHIP RIB sul muro sbucando direttamente dal punto di partenza....In lontananza intravederete un sommergibile tedesco montateci sopra e tramortite l'ufficiale. A questo punto il sommergibile incomincerà ad immergersi, voi allora chiuderete il boccaporto e dovrete studiare qualcosa per liberare Sophia (dallo stordimento dell'ufficiale tedesco alla partenza del sommergibile si svolgerà tutto automaticamente). Siete in un anticamera, chiamiamola livello 1, ora scendete al livello 2: ci sono i soldati tedeschi! Ritornate al livello 1 ed usate l'interfono. Selezionate la risposta 1 e tutti i soldati dell'equipaggio si sposteranno verso la destra del sommergibile. Dirigetevi allora a sinistra, nel livello 2, e prendete il pane, i salumi, e il bicchiere della birra in porcellana nella seconda stanza da sinistra, poi proseguite nella terza stanza e osservate i comandi, questi vi serviranno dopo, quando dovrete guidare il sommergibile. Arrivati alla quarta stanza (sempre da sinistra) aprite la botola e scendete al livello 3. Qui usate il bicchiere di porcellana sull'acido che fuoriesce dalla batteria. Parlate a Sophia attraverso la grata e convincetela a distrarre il tedesco; tornate al livello 2 e attraverso la botola che sbuca alle spalle della guardia sorprendetela. Date il tempo a Sophia di tramortire il crucco con una secchiata e raccogliete lo sturalavandini. Dirigetevi verso il livello 2, aprite la botola che sta sulla estrema destra dell'ufficio di KERNER ed usate l'acido sulla STRONG BOX. Troverete le tre pietre e la chiave che sblocca uno dei comandi del sommergibile, precisamente quello dove si trova Sophia. Tornate al livello 1 usate la leva alla vostra sinistra la quale si spezzerà, usate lo sturalavandini sulla leva rotta e tornate al livello 3. Aprite con la chiave il comando bloccato vicino a Sophia e fatevi un giro perlustrativo guardandoli tutti (i comandi, quello vicino a Sophia, quello al livello 1, e quelli della terza stanza da sinistra del livello 2...LOOK) ed automaticamente vi ritroverete alla guida dell'U-BOOT, il quale dovrà infilarsi nella caverna subacquea, ovvero l'entrata di Atlantide.

FINE DELLA PRIMA PUNTATA!!!

Shin

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FLOPPERIA 1
Viale Monte Nero, 15
20135 Milano
Tel. (02) 55.18.04.84 r.a.
Fax (02) 55.18.81.05
MM3 Medaglie D'Oro

FLOPPERIA® S.r.l.

FLOPPERIA 2
P.zza S. Maria Beltrade, 1
(angolo Via Torino)
20123 Milano
Tel. (02) 72.00.18.10
MM1-MM3 Duomo

Negozi aperti al pubblico dalle 10 alle 13 e dalle 15.30 alle 19.30. Vendita anche per corrispondenza.

NUOVI FANTASTICI PREZZI DA FLOPPERIA

Nintendo GameBoy
L. 159.000
In omaggio il gioco Tetris

Giochi per GameBoy
a partire da L. 39.000

Sega GameGear
L. 249.000
Giochi per GameGear
a partire da L. 39.000

PC Engine
CoreGrafx II • Scart-RGB
L. 259.000
SuperGrafx • Scart-RGB
L. 299.000
Giochi per PC Engine
a partire da L. 59.000

Sega MegaDrive

Scart-RGB
L. 249.000
PAL
L. 279.000
Giochi per MegaDrive
a partire da L. 39.000

Atari Lynx II
con 3 giochi
L. 229.000
Giochi per Lynx
a partire da L. 59.000

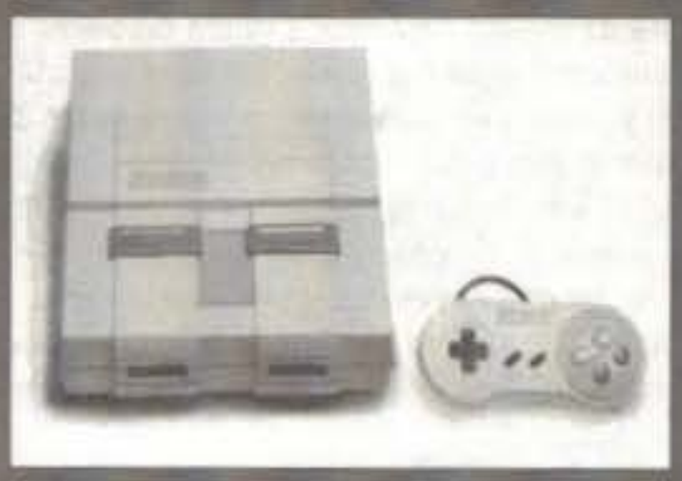
Sega MegaCD
L. 699.000
con 3 giochi
L. 999.000
Giochi per MegaCD
a partire da L. 119.000

Prezzi comprensivi di I.V.A.

PRESENTI ALLO SMAU
PADIGLIONE 42
STAND E-04

SNK Neo Geo
Scart-RGB
L. 639.000
Giochi per Neo Geo
a partire da L. 99.000

FANTASTICO!
Nintendo SuperNES



Scart-RGB
L. 279.000
Scart-RGB con
gioco Super Mario 4
L. 399.000
Scart-RGB con
gioco Street Fighter 2
L. 449.000
Giochi per Super Famicom
a partire da L. 99.000

Tutti i marchi elencati appartengono ai legittimi proprietari

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ELECTRONIC ARTS per PC L. 69.900

THEATRE OF WAR

Se giocare ad un incrocio tra Battlechess e SimEarth non vi spaventa, allora avete trovato ciò che fa per voi.

In realtà, Theatre of War non ha niente a che vedere con SimEarth, ma al momento non mi veniva in mente niente di più complesso. Sì, perché per giocare a questo ultimogenito di casa EA dovete avere come minimo una laurea in ingegneria nucleare. Ma vediamo un po' come stanno le cose: immaginate di avere di fronte una scacchiera di 9 riquadri per 9, e ai due estremi due file di oggetti per parte, la prima composta da pezzi tutti uguali, la seconda invece più eterogenea. Lo so, facevo prima a dire "avete presente il gioco degli scacchi?", ma sarei stato molto riduttivo, e se me ne date il tempo ve lo dimostro. Ogni pezzo, in Theatre of War ha più di una caratteristica, ad esempio: il guerriero avrà abilità di attacco e di difesa, l'imperatore avrà poteri superiori a tutti gli altri, gli arcieri potranno lanciare frecce e dardi, e così via. Lo scopo é, come negli scacchi, quello di mangiare (in questo caso uccidere) l'imperatore avversario, prima naturalmente che il vostro faccia la stessa fine. Tutto il gioco si svolge in contemporanea, questa é la caratteristica più interessante, per cui dovrete far lavorare le vostre cellule cerebrali ad una velocità decisamente più alta del solito, altrimenti verrete spazzati via dalla faccia della scacchiera dal computer o da un vostro amico. Se poi vi stufate di giocare con il solito set di scacchi, potrete scegliere un altro tra quelli disponibili: il set della "grande guerra", con biplani e simili e quello contemporaneo, con bombe e missili terra-aria.

Andrea Orchesi

PC

Theatre of War é un gioco davvero interessante. A parte la sezione tattica che non ha nulla da invidiare ai più sofisticati wargame, lo spirito originale del gioco degli scacchi é rimasto praticamente immutato, ampliandone comunque gli orizzonti. La parte grafica è quella però che lascia davvero di stucco: la Super VGA é finalmente sfruttata a livelli eccelsi, sempre che abbiate un VGA VESA compatibile. Se l'avete vi godrete una grafica con risoluzione di 640x480 a 256 colori, una vera gioia per gli occhi, se non l'avete dovrete accontentarvi di una misera 16 colori. Un'altra cosa che mi lascia di stucco è: io ho due schede grafiche, una a 32000 colori e 4 mega di RAM e una normale con un mega, e nessuna delle due é VESA compatibile. Se avrete miglior fortuna potrete divertirvi molto a fondervi le cervella, altrimenti pazienza, vi perderete un gioco molto interessante.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
88%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DYLAN DOG® & TEX®

GLI EROI INTERATTIVI!

SIMULMONDO®

LA VOSTRA AFFEZIONATA SIMULMONDO COLPISCE ANCORA. DOPO LA PRIMA AVVENTURA DI DYLAN DOG, ECCO DUE NUOVE MEGA ADVENTURES DEDICATE AI PIÙ FAMOSI PERSONAGGI DEI FUMETTI ITALIANI.

«LA MORTE SCHIFOSA, LA MORTE LASCIVA,
LA MORTE! LA MORTE!
LA MORTE CHE ARRIVA!
LA MORTE CHE DANZA COL VOLTO DI UN VECCHIO,
LA MORTE TI HA PRESO ATTRAVERSO LO SPECCHIO!» ***(DYLAN DOG)***

NON TUTTI I BIANCHI SONO CATTIVI O LADRONI, TU, PERÒ, SE NE DOVESSERO CAPITARE ALTRI, NON DIMENTICARE MAI DI ACCOGLIERLI COL SORRISO SULLE LABBRA E UN BUON FUCILE CARICO NELLA DESTRA. IL SORRISO SERVE QUALCHE VOLTA, MA IL FUCILE SERVE SEMPRE, SPECIE SE LO TIENI CON LA CANNA PUNTATA SULLA PANCIA DEL VISITATORE E IL DITO SUL GRILLETTO. PUOI SEMPRE FARGLI UN' INIEZIONE DI PIOMBO CALDO. ***(TEX)***

DYLAN DOG:

*sei dylan sul video in 3 prospettive visive diverse; *Grafica e animazione al massimo delle possibilità dell' AMIGA e del PC VGA; *Audio PC: AdLib, Soundblaster e Soundblaster Pro; *Puoi dialogare con Groucho e con moltissimi altri personaggi; *Combatti con gli zombies al cimitero in soggettiva con la tua pistola; *Incontri ragazze e ti comporti (speriamo) come Dylan; *Assisti a tremende mutazioni e delitti incomprensibili; *Giochi e interagisci con il nuovo sistema comodissimo e facile di Simulmondo; *Vivi insieme a Dylan una bellissima giornata di paura.

TEX:

*Grafica e animazione sono al massimo delle possibilità dell'AMIGA e del PC VGA; *Audio PC: AdLib, Soundblaster, Soundblaster Pro; *Un nuovo sistema di dialogo facilissimo da usare e in grado liberare tutto lo spessore e l'intelligenza delle situazioni; *Tutta l'atmosfera e il fascino delle avventure di TEX; *Ore e ore di simulazione e interazione Western con il più famoso fumetto italiano.

TEX/DYLAN DOG
© 1992
Sergio Bonelli Ed.

http://www.oldgamesitalia.net/

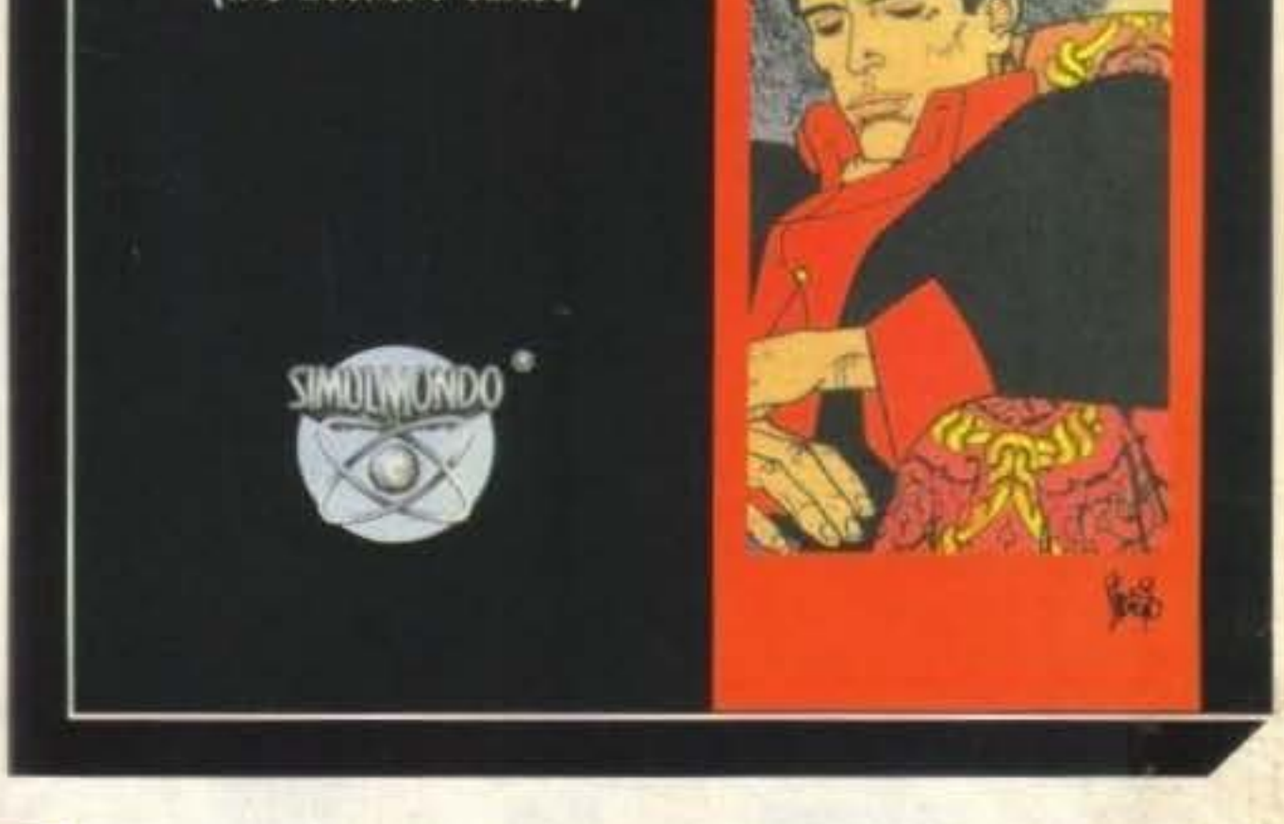
http://www.oldgamesitalia.net/

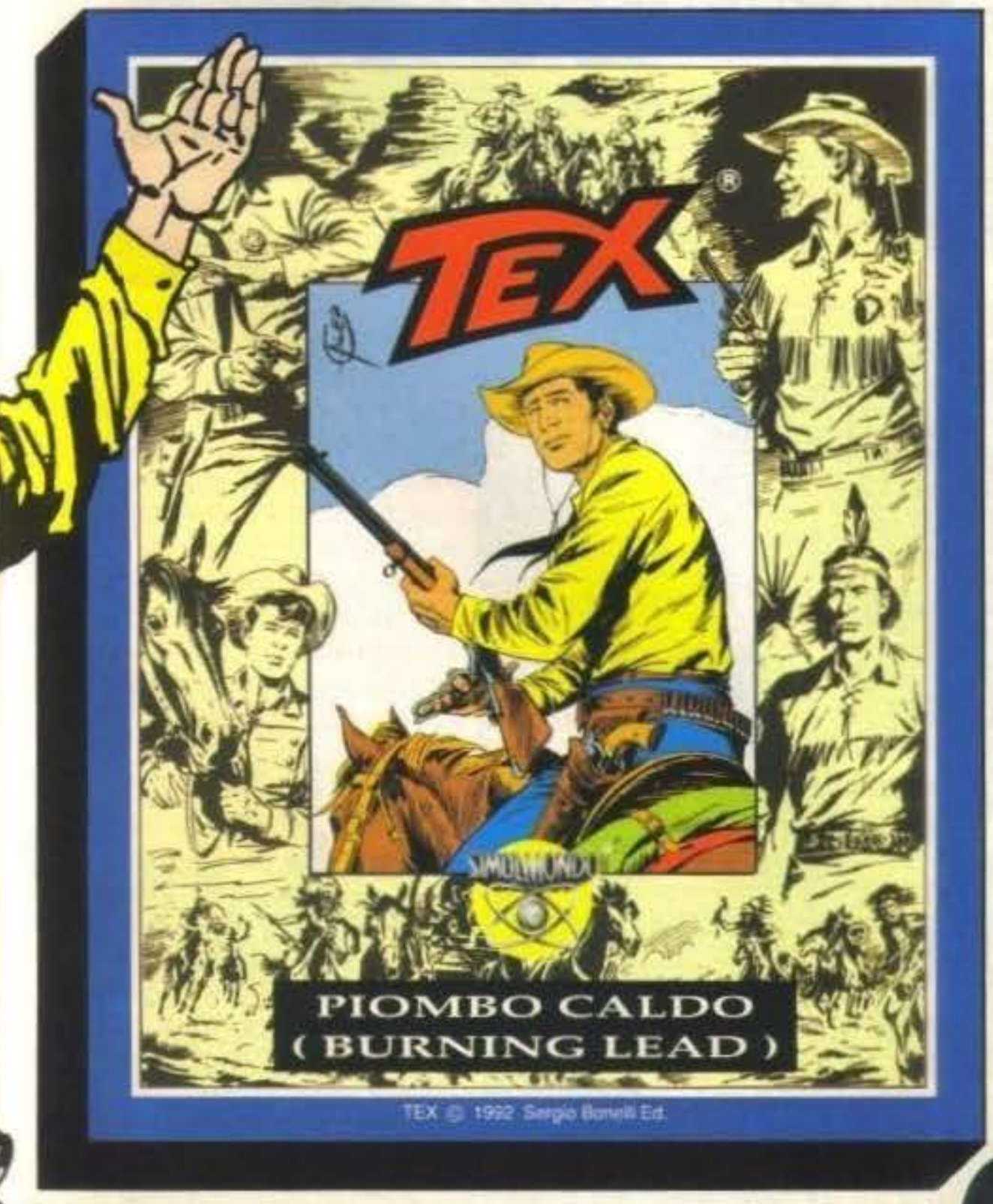
http://www.oldgamesitalia.net/

NELLE CONFEZIONI DI DYLAN DOG
E DI TEX TROVERETE IN REGALO
UNA DI QUESTE SPLENDIDE PINS
IN TIRATURA LIMITATA
DA COLLEZIONARE.

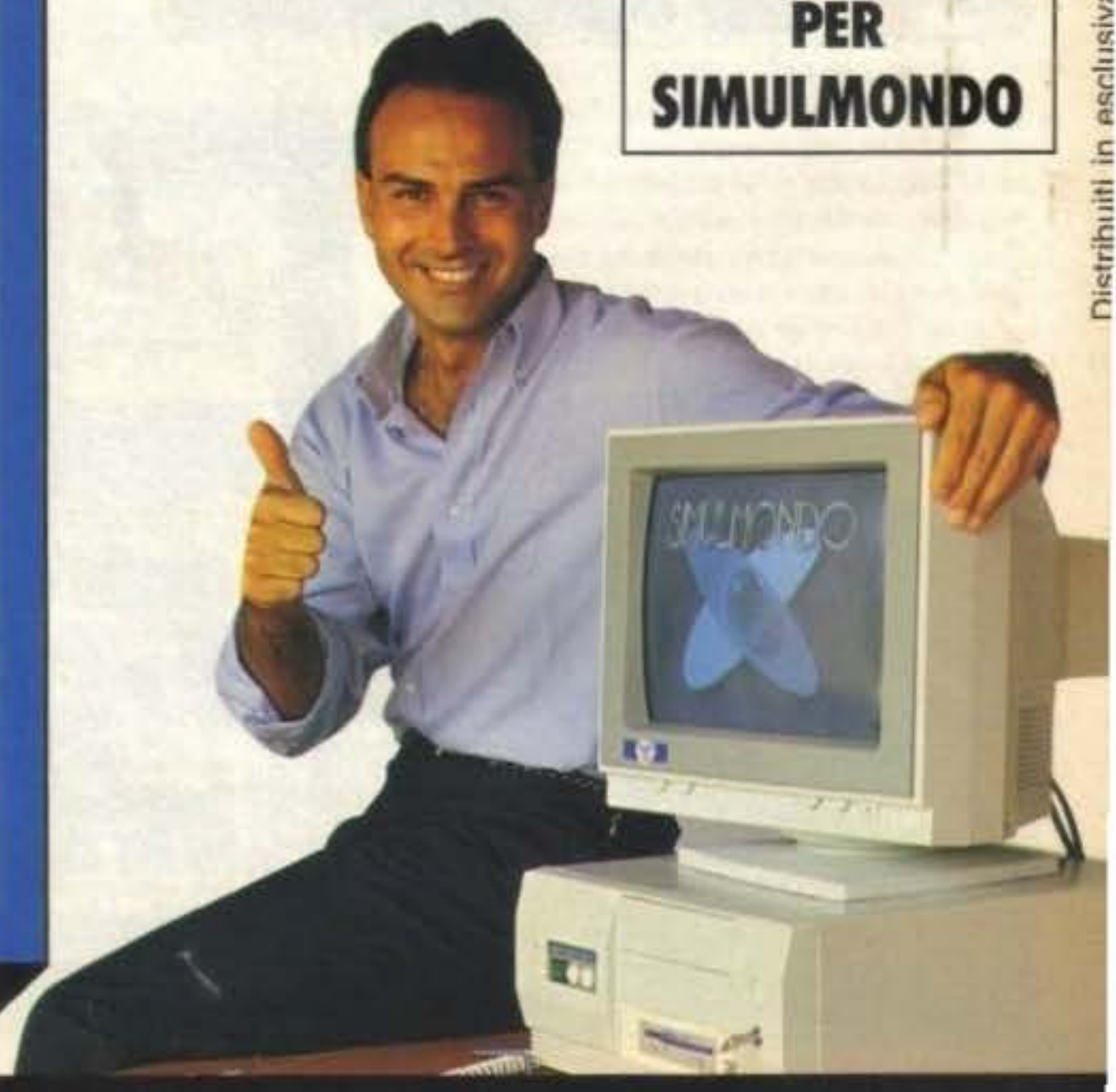
TEX SARÀ DISPONIBILE IN TUTTI I NEGOZI DA DICEMBRE PER PC IBM E COMP. VGA 256 COLORI E PER AMIGA 500-500plus-600-2000 E COMP.

DYLAN DOG SARÀ DISPONIBILE IN TUTTI I NEGOZI DA NOVEMBRE PER PC IBM E COMP. VGA 256 COLORI E OTTOBRE PER AMIGA 500-500plus-600-2000 E COMP.





ANTONIO CABRINI
PER
SIMULMONDO



Distribuiti in esclusiva da LEADER
Simulmondo s.r.l. Viale B. Pichat 28/A - Bologna

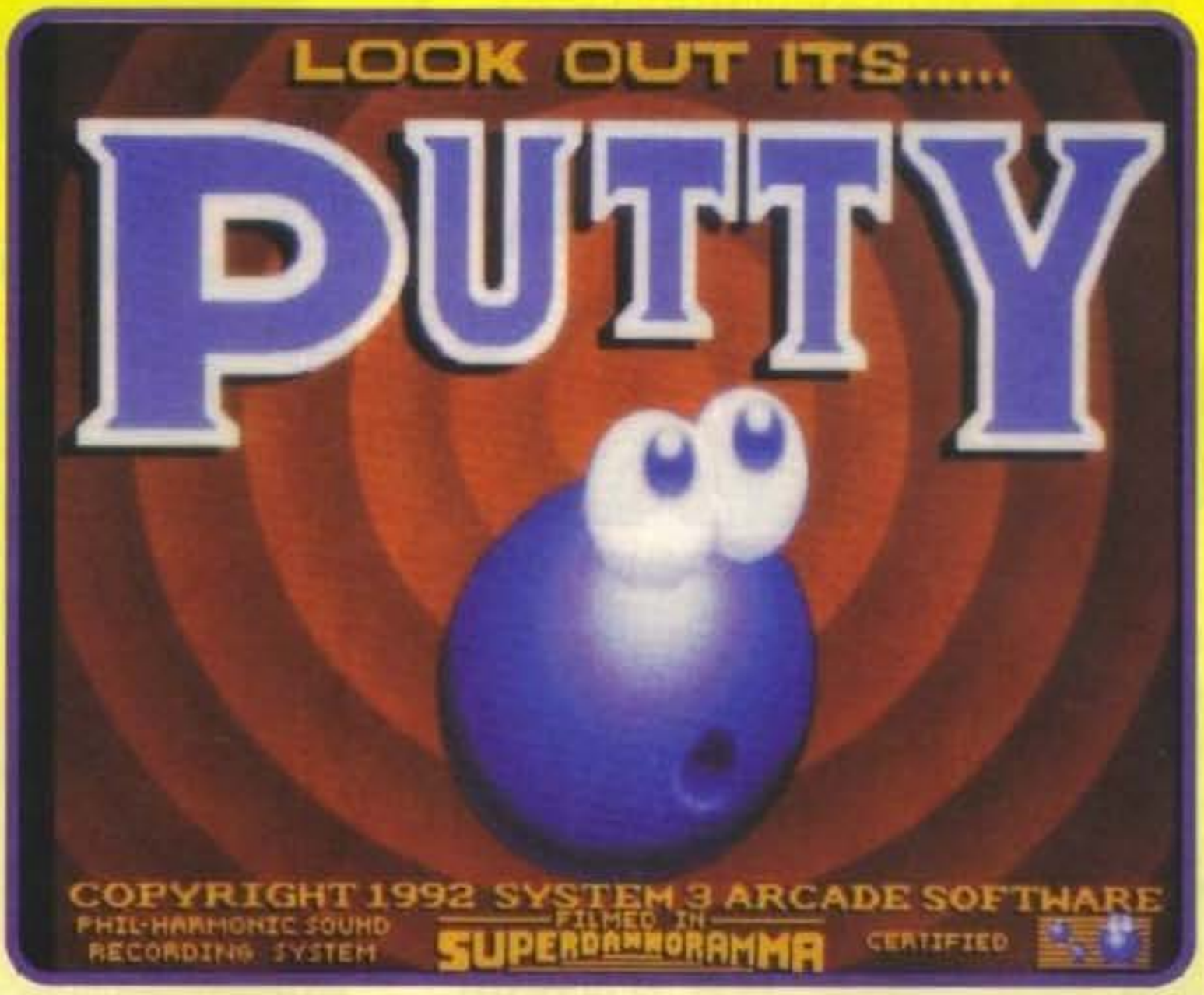
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SYSTEM 3 per Amiga

GAMES machine TOP SCORE

Avete sempre pensato che l'umorismo su computer non può funzionare? Beh, allora vi siete persi la recensione di BC Kid! E sapete una cosa? Adesso dovete pure leggervi questa (e se qualcuno dice "dobbiamo proprio" lo meno)...



Silly Putty: in Inghilterra, è il nome di una specie di schifezza gommosa simile (ma neanche tanto) al Pongo... Anzi, no, vi ricordate la Micronite? Quella roba appiccicosa, plasmabile e rimbalzosa? Quello schifezzume verde, viscido, e vomitevole? Beh, ne ho tutt'ora una scorta industriale nel cassetto della mia scrivania... troppo divertente! Mi ricordo che mi divertivo un casino a farci dei filamenti lunghi dei chilometri o ad appiccicarla nei posti più scomodi (come la porta della redazione, quando arriva la donna delle pulizie... NdMax) solo per sentire mia madre che mi intimava urlando di "far sparire quello schifo" e... Ma sto divagando (ce ne eravamo accorti). Dicevo, il protagonista del gioco (chiamato molto inaspettatamente Silly Putty) è una palla azzurra composta esclusivamente di questa galatticissima sostanza (la mia è verdino chiara, ma ricordo chiaramente che vendevano anche quella dell'Uomo Ragno rossa e di Hulk verde scura, per cui...) che ha avuto la sventura di vedersi invadere il pianeta natio dall'esercito del malefico Dazzledaze. Il nostro eroe è stato successivamente cacciato su un altro pianeta, dove però ha incontrato una razza di robottini a energia solare tanto gentili da aiutarlo: costruiranno per lui, infatti, un grattacielo sufficientemente alto da permettergli di raggiungere il suo mondo e fronteggiare così il viscido Dazzlecoso.

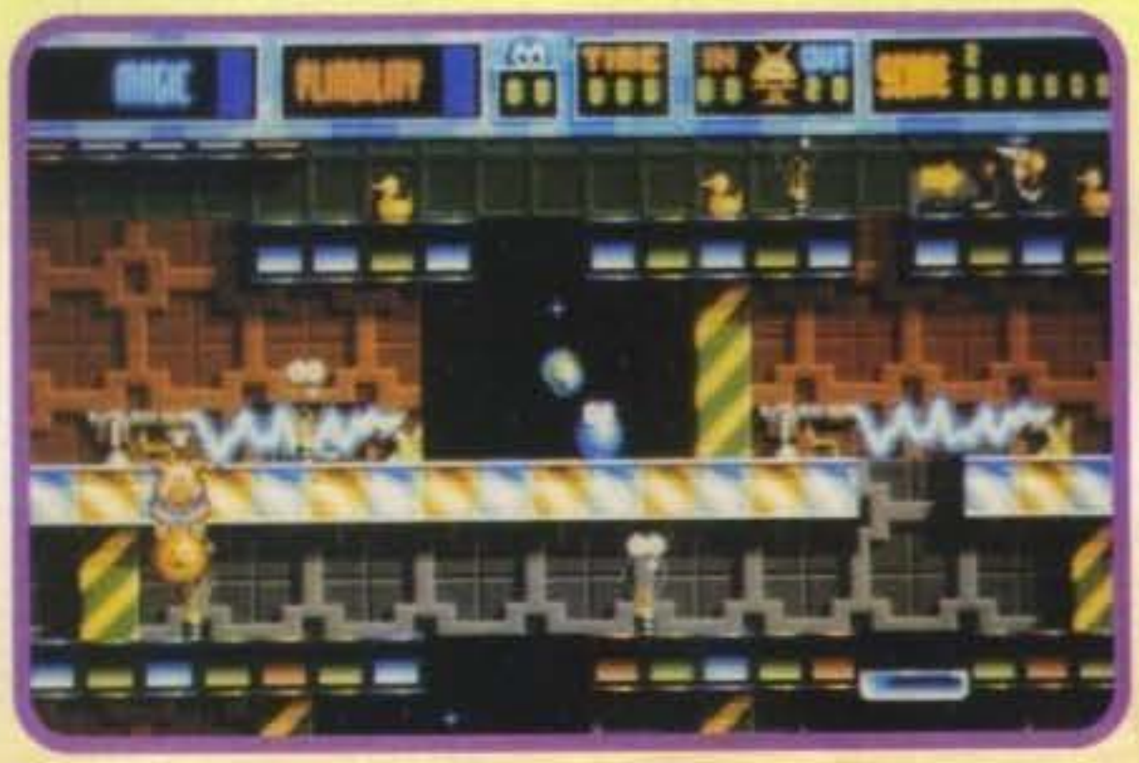
Ovviamente ci sono i bravi e consueti problemini del caso: Dazzledale, appena saputo del progetto, ha inviato numerosi scagnozzi per impedire ai robottini di terminare il loro lavoro: i suddetti scagnozzi però possono agire solo di notte (di giorno i metallici sono al lavoro e inattaccabili), quando possono sca-

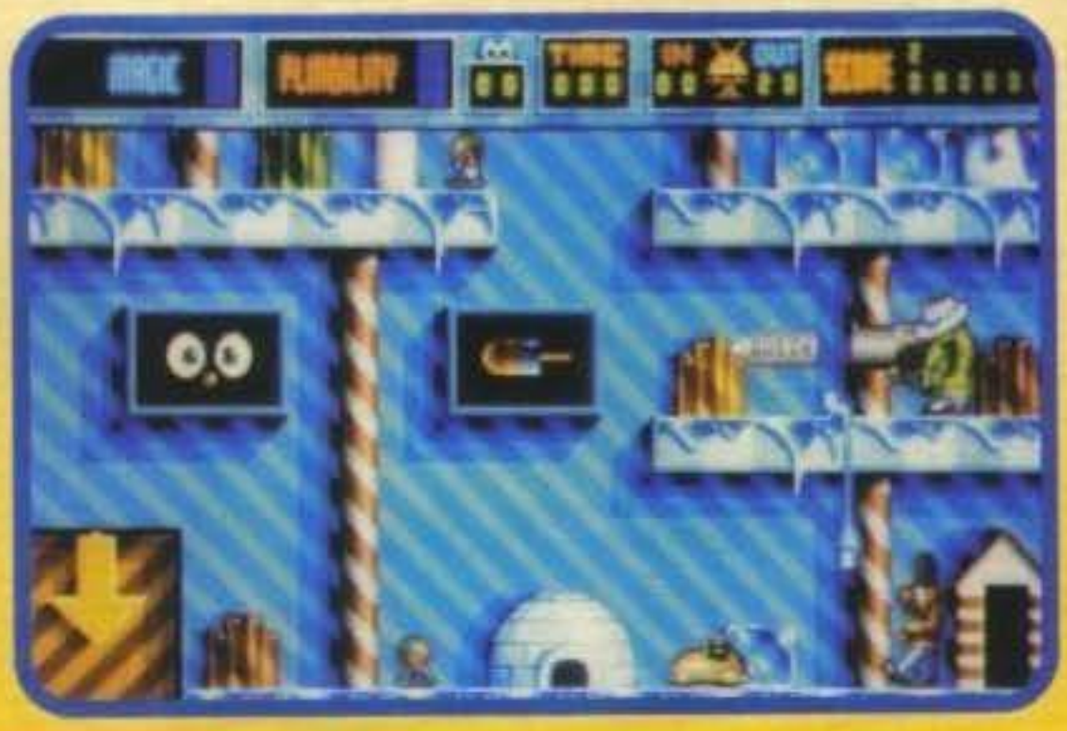
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

gliare la manovalanza meccanica giù dalle impalcature. E qui entra in gioco Putty, che dovrà raccogliere gli ammassi di latta e portarli al sicuro.
Il gioco è diviso in più di venti livelli a scorrimento, raffiguranti le varie sezioni del grattacielo in costruzione; in ognuno di essi Putty dovrà accompagnare gli storditissimi robottini fino all'uscita, anche se accompagnare non è la parola giusta: puntando tutto sulle caratteristiche a dir poco "particolari" del materiale in questione, la System 3 ha dotato il protagonista di alcuni poteri piuttosto inusuali. Innanzitutto, il nostro amico azzurro può muoversi normalmente a destra e sinistra, saltare e allungarsi tenendo premuto fire e "indicando" (Luke docet) nelle quattro direzioni (utile per scavalcare baratri e salire di piattaforma in piattaforma). Inoltre, può completamente appiattirsi per evitare i nemici e accedere ad alcune opzioni meno consuete. Tenendo invece premuto fuoco e muovendo brevemente a destra o a sinistra Putty sferrerà un pugno, mentre l'ultima possibilità di offesa è data dal muovere velocemente in su il joy con il fuoco premuto, il che farà gonfiare a dismisura la palla azzurra in questione fino a farla esplodere in stile smartbomb (questo consuma comunque energia). Infine, una volta appiattiti, come dicevo prima, è possibile fagocitare i robottini per poi portarli all'uscita, "mangiare" i vari bonus e assorbire alcuni oggetti nei quali ci si può trasformare (giù più fuoco) per risolvere alcuni enigmi. Ad esempio, in uno dei primi livelli è possibile inglobare un coniglio: trasformatevi e arriverà un rompiscatole che tenterà a sua volta d'assorbirvi, cosa che non gli riuscirà per via della vostra indole combattiva (è troppo cruento da descrivere, ma è molto divertente da vedere). Inutile dire che questa faccenda del trasformarsi spesso e volentieri rivela scenette impreviste che possono fornire indizi su cosa fare, e vi assicuro che ne avrete bisogno...





Marco Auletta

Amiga

Cominciamo da ciò che salta subito all'occhio: quello che ha disegnato la grafica deve essere un'entità sovrannaturale, un genio o semplicemente un tizio molto bravo... I fondali sono pulitissimi, ma tremendamente colorati e allegri, gli sprite sono bellissimi, buffissimi e incredibilmente animati: se fosse una recensione di Zzap! avrei già piazzato un bel 98% alla seconda voce della pagella. Detto questo (che non è assolutamente poco), passiamo al sonoro: completamente campionato, a dir poco cristallino e assolutamente demenziale. Assorbite un oggetto qualsiasi e Putty si esibirà in un potentissimo ruttone degno della migliore birra calda, allungatevi e sentirete uno stranissimo e esilarante rumore gommoso, mettetevi sulla linea di fuoco di una talpa armata di lanciarazzi e questa griderà uno stridulissimo nonché oltremodo buffo "victory!" (can you feel it, can you feel it, can you feel it... CAN YOU FEEL IIIIT!)... E questo solo per fare dei piccoli esempi! L'azione di gioco vera e propria poi è altrettanto fuori di testa: le possibilità offerte dal protagonista sono tali e tante da trasformare un comunissimo platform in una vera e propria esperienza (questa la butto lì), senza contare che l'umorismo delirante è costantemente dietro l'angolo grazie alla quantità indescrivibile di situazioni assurde che si possono incontrare. L'unica piccola pecca è, forse, il non clementissimo livello di difficoltà: verrete costantemente assaliti da torme di fastidiosissimi nemici dall'aria imbecille che tenteranno di pressarvi nelle maniere più dolorose, ad ogni partita però si riesce a progredire di quel tanto che basta per finire comunque il gioco dopo esserselo goduto ben bene, ed è abbastanza raro, di questi giorni. E poi è troppo scemo!

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:
GLOBALE 95%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ATARI LYNX Shop

PIEMONTE

ALESSANDRIA, PROVERA, VIA PIACENZA N.2
ALESSANDRIA, GIOCHINGROS SAS, VIA S. FRANCESCO D'ASSISI N.54
ALESSANDRIA, COMPUTER TEMPLE SNC, C.SO LAMARMORA N.35
ALESSANDRIA, L'ALTALENA, CENTRO COMM.LE PACTO
ASTI, RECORD SNC, GALLERIA F. ARGENTA N.3
ASTI, ASTI GAMES, VIA ALFIERI N. 26
BANCHETTE TO, ARLECCHINO, VIA CASTELLAMONTE N. 18/E
BIELLA, VC, SERENO GALANTINO SAS, P.ZZA I MAGGIO N.7
BIELLA, VC, BABBO NATALE, VIA TRIESTE N.55
BIELLA, VC, CAMELOT SAS, VIA P. MICCA N. 33
BIELLA, VC, SIGEST SRL, VIA TRIESTE N. 23/B
BRA, CN, BONA DISTRIBUZIONE, VIA PRINCIPI DI PIEMONTE N.4
BUTTIGLIERA ALTA, TO, CERCHIO MAGICO, C.SO SUPERGA N. 56
CANELLI, AT, SUPER SHOP SNC, P.ZZA ZOPPA N. 16
CHIVASSO, TO, HOBBY MARKET SNC, VIA PO N.2/C
CIRIE', TO, BIT INFORMATICA SRL, VIA VITT. EMANUELE N. 154
CIRIE', TO, CENTRO GIOCO, VIA ROMA N. 66
CUNEO, ROSSI COMPUTER, C.SO NIZZA N.42
DUSINO S. MICHELE, AT, TREMONTI CARLA, C.SO INDUSTRIA N.30
IVREA, TO, FULVIA PAGLIUGHI SNC, C.SO VERCELLI N.254
IVREA, TO, EPO VAL GAMES, VIA PALESTRO N. 62
MONCALIERI, TO, SELEGIOCHI, VIA XXIV MAGGIO N. 5
MICHELINO, TO, CASA DEL PUPO, VIA TORINO N.34
NOVARA, PARADISO DEI BAMBINI, VIA TADINI N.35
PINEROLO, TO, ROGIRO', P.ZZA BARBIERI N.9
RIVOLI, TO, AGARTHI SNC, VIA MONTEGRAPPA N.112
SALUZZO, CN, BOLLATI GIUSEPPE, P.ZZA CAVOUR N. 38/4
SUS. TO, SAYN GIOCHI, VIA ROMA N.53
TORINO, AUCHAN, C.SO ROMANIA N.460
TORINO, TV MIRAFIORI, C.SO UNIONE SOVIETICA N.393
TORINO, AMERICAN'S GAMES, VIA SACCHI N.26/C
TORINO, PARADISO DEI BAMBINI SAS, VIA ANDREA DORIA N.8
TORINO, GIROTONDO SAS, VIA S. MARINO N.52/B
TORINO, MAGILOLA, VIA NICOLA PORPORA N.1
TORINO, SOFTEL, VIA NIZZA N.45/F
TORINO, MICRONTEL SRL, C.SO GIULIO CESARE N.56 BIS
TORINO, ALEX COMPUTER, C.SO FRANCIA N.333/4
TORINO, G. RICORDI & C., P.ZZA C.L.N. N.251
TORINO, GRANDE MARVIN, P.ZZA LAGRANGE N. 45
TORINO, ALLA GIOIA DEI BIMBI SNC, VIA PO N.46
TORINO, PLAY GAME SHOP, VIA CARLO ALBERTO N.39/A
TORINO, COMPUTER HOME SNC, VIA S. DONATO N. 46/D
TORINO, IL COMPUTER SERVICE, VIA STRADELLA 235/A
TORINO, MATRIX, VIA MONGINEVRO N. 1
TORINO, 6 VIA CIBRARIO, VIA CIBRARIO N. 6
TORINO, GIROTONDO TRE SRL, C.SO SOMMELLIER N. 33
TORINO, GIROTONDO, VIA GENOVA N. 14
VALENZA PO, AL, CENTRO COMM.LE SELEZIONE, VIA CAIROLI N.5
VERCELLI, VC, ELETTRONICA SAS, VIA SCALISSE N.5

LOMBARDIA

BAREGGIO, MI, GIOCHI SCIASCIA, VIA NOVARA N. 86
BERGAMO, CALDARA ANGELO SNC, VIA PAPA GIOVANNI XXIII N.49
BERGAMO, VIDEO IMMAGINE SNC, VIA CARDUCCI CITTA' MERCATO
BERGAMO, TINTORI ENRICO & C. SNC, VIA BROSETA N.1
BOZZOLO, MN, TOY CENTER, VIA CREMONA
BRESCIA, MEGABYTE, C.SO MAGENTA N.32/B
BRESCIA, VIDEOCOMPONENTI, VIA CHIASSI N.12/A
BRESCIA, VIDEO HOBBY, VIA UGONI N.13/B
BRESCIA, MASTER INFORMATICA, VIA F.LLI UGONI N. 10/B
BRESCIA, GIOCA BABY, VIA MILANO N. 3/7
BRESCIA, IL GIOCA, VIA GRAMSCI N. 13/A
BRESCIA, GIOCATOYS, VIA MONTELLO N. 48
BRESCIA, GIOCAGIOCA, VIA S. MARIA CROCIFISSA DI ROSA N.63
BRESCIA, BRESCIA GIOCATTOLI, VIA VANTINI N. 36
BRESCIA, BRESCIA GIOCATTOLI, VIA MARTINO FRANCHI N. 29
CARAVAGGIO, BG, MERISIO, VIA OBERDAN N. 12
CASSANO D'ADDA, MI, GRAZZINI/4, CENTRO COMM.LE L'AGORA'
CINISELLO B.MO, MI, MULTISYSTEM S.A.S., VIA ROMA N.35
CORBETTA, MI, PENATI SRL, VIA SIMONE DA CORBETTA N.49/D
CREMA, CR, EL.COM, VIA LIBERO COMUNE N.15
CREMONA, CASA DEL GIOCATTOLO, C.SO MATTEOTTI N.100
CREMONA, TELCO, P.ZZA MARCONI N. 2/A
CREMONA, PRISMA, VIA BUOSO DA DOVARA N. 8
CURNO, BG, ROOSCHIN, CENTRO COMMERCIALE DI CURNO
DESENZANO, BS, MEGABYTE, P.ZZA MALVEZZI N.14
FINO MORNASCO, CO, MAZZO, S.S. GIOVI N. 7
GALLARATE, VA, GIOCHI GARDEN, C.SO SEMPIONE N.33
GALLARATE, VA, GIOCART, VIA MILANO N. 165
GERENZANO, VA, GRANDI MAGAZZINI BOSSI, VIA G.P. CLERICI N.196
GORGONZOLA, MI, ARCA, VIA TRIESTE N. 13
GRADESCO PIEVE DELMONA, CR, MONDO COMPUTER, CENTRO COMM.LE CREMONA 2
GRATACASOLO, BS, INFOCAM, ST. PROVINCIALE 38
GRUMELLO, BG, MEGABYTE, VIA ROMA N.61
LECCO, CO, LONGATELLI MARIO, VIA BALICCO N.11
LEGNANO, MI, GRANCASA, VIA C. JUCKER N. 1/3
LENTATE SUL SEVESO, MI, PIEMONTI, VIA NAZIONALE DEI GIOVI N.4
MAGENTA, MI, PASSAPAROLA GIOCHI, P.ZZA GIACOBBE N.11
MALEGNO, BS, LO BRACCO, VIA DEL LARICO N. 121
MANTOVA, MEGABYTE, VIA CALVI N.95
MANTOVA, TOY CENTER GIOCATTOLI, VIA PARMA N. 26/A
MELEGNANO, MI, L'AMICO DEL COMPUTER S.R.L., VIA CASTELLINI N.27
MILANO, GRAZZINI SRL, VIA M. MACCHI N.29
MILANO, GRAZZINI/2, V.LE ROMOLO N.9
MILANO, GRAZZINI/3, VIA PITAGORA N.4
MILANO, G. RICORDI & C., VIA BERCHET N.2
MILANO, SUPERGAMES, VIA VITRUVIO N.3
MILANO, RIVOLA, VIA VITRUVIO N.43
MILANO, PERGIOCO SNC, VIA S. PROSPERO N.1
MILANO, GIOCATTOLI NOI', VIA MANZONI N.40
MILANO, FLOPPERIA, V.LE MONTE NERO N.15
MILANO, CALLIGARO DISTRIBUZIONE, VIA AMPERE N.105
MILANO, SELECT, P.LE GAMBARA N.9
MILANO, GRANDE EMPORIO CAGNONI, C.SO VERCELLI N. 38
MILANO, KRAMER ELECTRONIC, VIA KRAMER N. 19
MILANO, LU MEN S.R.L., VIA S. MONICA N. 3
MILANO, B.C.S., VIA MONTEGANI N.11
MILANO, ELETTROVOCE BRAHA, VIA PIER CAPPONI N. 5
MILANO, VIRGIN MEGA STORE, P.ZZA DUOMO
MILANO, FAREF, VIA A. VOLTA N. 21
MILANO, MARCUCCI, VIA F.LLI BRONZETTI N. 27
MILANO, MESSAGGERIE MUSICALI, GALLERIA DEL CORSO N. 2
MILANO, TRONY GAMES, VIA PASCOLI N. 56
MILANO, JOYSTICK FUN, VIA LORENTEGGIO N. 28
MILANO, ASI, VIA VALDAGNO N. 5
MONZA, MI, BIT 84, VIA ITALIA N.4
MONZA, MI, INFERNO DI VAGHI, VIA PASSERINI N.7
MONZA, MI, A.Z., VIA BUONARROTI N. 74
MORNAGO, VA, VANONI, VIA STAZIONE N.18
MOZZO, BG, VISCONTI, STRADA 153 - GRAN MERCATO DEI COLLI
NERVIANO, MI, GRANCASA, VIA LATERALE GIOVANNI XXIII
ORZINUOVI, BS, METAL MARK DI GAVAZZONI, VIA ADUA N. 45
PALAZZOLO S/O, BS, MILLEGIOCHI, VIA BRESCIA N.11
PEDRENGO, BG, GIOCOSPORT 2001, VIA FERMI N. 19
PIADENA, CR, TECNOGIOCHI, VIA FERRARIS N. 1
POMPIANO, BS, IL MAGGIOLINO, VIA BUONARROTI N.41/B
REZZATO, BS, C.D.C., S.S. PADANA SUPERIORE 11
REZZATO, BS, GIOCATTOLI CENTER, VIA GARIBALDI N. 72
RHO, MI, NEXT COMPUTER, VIA BUGATTI N. 13
RODENGO SAIANO, BS, COLMARK SPA, VIA INDUSTRIALE N.8
S. ANGELO LODIGIANO, MI, CERRI BATTISTA, VIA PEROSI N.10
S. ANGELO LODIGIANO, MI, FERRARI LUIGI, VIA MADRE CABRINI N. 44
S. GIULIANO MIL.SE, MI, VIDEOTIQUE, VIA TOLSTOI N.86/G
S. GIULIANO MIL.SE, MI, GRANCASA, VIA TOLSTOI N. 85
SABBIO CHIESE, BS, BAZZANI, VIA PARROCCHIALE N. 22
SEREGNO, MI, BONSAGLIO SRL, VIA DELLA REPUBBLICA N.200
SESTO S. GIOVANNI, MI, EASY SOFTWARE, VIA GRAMSCI N. 52
SORDIO, MI, TUTTO SOFTWARE SAS, VIA EMILIA N. 22
TIRANO, SO, SICON NON FOOD, VIA ELVEZIA N.8
VARESE, BERNASCONI, VIA SAFFI N.88
VIMODRONE, MI, MISTER BIT, CITTA' MERCATO

VENETO

ALTE CECCATO, VI, GUERRA COMPUTER, V.LE INDUSTRIA
BASSANO DEL GRAPPA, VI, ASTER MARKET, VIA MARINONI N.5
BASSANO DEL GRAPPA, VI, CAMONICO GIOCATTOLI, VIA MATTEOTTI N.31
BASSANO DEL GRAPPA, VI, IL NIDO SNC, VIA CAPITELVECCHIO N.40
BASSANO DEL GRAPPA, VI, R.T.E. SNC, VIA J. DA PONTE N.25
BELLUNO, IL PAESE DEI BALOCCHI, VIA VITT. VENETO N. 160/A
CAST. DI GODEGO, TV, BAGGIO SEVERINA, VIA XXIX APRILE N. 2/A
CEGGIA, VE, SARTORELLO SPA, VIA DUCA D'AOSTA N.2
ESTE, PD, COMPU & GAMES, VIA TITO LIVIO N. 5
FELTRE, BL, GUERRA COMPUTER, VIA MAZZINI N.10
LEGNAGO, VR, ZANON DI DALBERTI E., VIA BEZZECCA N.3
LEGNAGO, VR, FERRARIN, VIA DE MASSARI N.10
MALO, VI, COVE, VIA COPERNICO N.19
MARGHERA, VE, SME, VIA ORSATO N. 5
MESTRE, VE, GUERRA COMPUTER, VIA BISSUOLA N.20/A
MESTRE, VE, SME, VIA TORINO N.101
PADOVA, FRIGOBERTTA, VIA S. LUCIA N.25
PADOVA, TESTI GIOCATTOLI, VIA S. LUCIA N.11
PADOVA, COMPUMANIA SNC, VIA CARLO LEONI N.22
PADOVA, COMPUTER POINT, VIA ROMA N.63
PADOVA, ITALTECNICA SNC, VIA GIOTTO N.39/43
PADOVA, ZELLA ADELIO, P.ZZA DE GASPERI N.31/A
PADOVA, ZATTARIN SPA, STRADA DEI COLLI N.99
PADOVA, NEW SPADA JET (ZATTARIN), VIA T. ASPETTI N.168
PIOVE DI SACCO, PD, VITALIANI E FRISON, VIA ROMA N.46
PORTOGRUARO, VE, SARTORELLO SPA, VIA VENEZIA
ROSSANO VENETO, VI, ELECTRONIC STAR, VIA BESSICA N. 85
ROVIGO, ZATTARIN SPA, VIA COOPERAZIONE N.4
ROVIGO, CLINICA DEL RADIO E DEL COMPUTER, V.LE REGINA MARGHERITA 7/9
ROVIGO, MONDO GIOVANE COMPUTERS, VIA FIA' FUSINATO N. 37/A
RUBANO, PD, EUROMARKET, VIA DELLA PROVVIDENZA N.212
S. BIAGO CALLALTA, TV, RAZIN, VIA POSTUMIA N. 78
S. DONA' DI PIAVE, VE, GUERRA COMPUTER, VIA C. BATTISTI N.53
S. GIOVANNI LUPATOTO, VR, CASA DEL BAMBINO, VIA CA' NOVA ZAMPIERI
S. GIOVANNI LUPATOTO, VR, TOY CENTER, VIA C. BATTISTI N. 278/A
S. GIUSTINA BELL.SE, BL, IL PAESE DEI BALOCCHI, VIA VOLPERE N.20
S. MARIA DI SALA, VE, CENTERCASA, VIA GRANDI
SCHIO, VI, CASAROTTO SNC, VIA SS. TRINITA' N.35
SUSEGANA, TV, SME, VIA CONEGLIANO N.57
TAGLIO DI PO, RO, U.M. DI MORETTO, VIA MILITE IGNOTO N.3
TORRI DI QUARTESOLO, VI, ECHOS - CENTRO "LE PIRAMIDI", P.ZZA RUZZANTE N. 25
TREVISO, AL GIOCA TU, VIA ZERMANESE N.15
TREVISO, GUERRA COMPUTER, P.ZZA TRENTIN N.6
VENEZIA, CAPUTO SNC, S. MARCO 5193
VENEZIA, BARERA, SAN MARCO N.49/48
VENEZIA, RAVAGNAN CARLO, VIA S. MARCO N. 2428
VERONA, CASA DELLA RADIO, VIA ADIGETTO N.47
VERONA, PERSONAL WARE, VIC. VOLTO SAN LUCA N.6
VERONA, LEONETTI FERNANDA, VIA MANTOVANA N.2
VERONA, NASTROTECA 2000, VIA VASCO DE GAMA N.14
VERONA, MEGABYTE, P.ZZA S. TOMASO N.10/11
VICENZA, ZATTARIN SPA, V.LE VERONA N.79/81
VICENZA, ZOCCATO SRL, C.SO PALLADIO N.78
VILLAFRANCA, VR, MA.BI. SAS, VIA MESSEDAGLIA N.130

FRIULI VENEZIA-GIULIA

PORDENONE, FRIGOBERTTA, C.SO VITT. EMANUELE N.14
TRIESTE, CENTERCASA, VIA C. BATTISTI N.29
TRIESTE, VIDEOLANDGAMES DI SPARTA' R., VIA ROSMONDO N.4
UDINE, CASA DEL BIMBO SNC, VIA AQUILEIA N.75/A
ZOPPOLA, PN, SME, VIA UDINE N.28

TRENTINO ALTO ADIGE

BRUNICO, BZ, RADIO MAIER, VIA PRINCIPALE N.70
CLES, TN, TRADING OFFICE SNC, VIA IV NOVEMBRE N.23
GARDOLO, TN, MUSIC CENTER, VIA SOPRASASSO N.22/4
MERANO, BZ, KONTSCHIEDER ERICH, VIA PORTICI N.313
ROVERETO, TN, LA DISCOTECA DI SAVOIA, VIA TARTAROTTI N.48
TRENTO, SESTER ANTONIO, VIA XXIV MAGGIO N. 2/3
TRENTO, CRONST S.A.S., VIA G. GALILEI N. 25

EMILIA ROMAGNA

BOLOGNA, GRANDE EMPORIO STERLINO, VIA MURRI N. 73/75
BOLOGNA, GRANDE EMPORIO STERLINO, VIA LOMBARDI N.43
BOLOGNA, LELA, VIA COSTA N.38/D
BOLOGNA, T.L.B. DI GHIBAUDI, VIA OBERDAN N. 29
BOLOGNA, CARTOLERIA PORTANOVA SAS, VIA PORTANOVA N. 18/4
BOLOGNA, EURO ELETTRICA SRL, VIA RANZANI N.13/2
BOLOGNA, BORSARI ELETTRONICA, VIA FARINI 9
CARPI, MO, AL PAESE DEI BALOCCHI, C.SO CABASSI N.28
CASALGRANDE, RE, MACCHIONI, VIA STATALE N. 467
CASTELNOVO NE' MONTI, RE, MONDO MUSICA, VIA ROMA N. 27
CENTROBORGO BOLOGNA, BO, BORSARI MUSICA S.R.L., VIA M. E. LEPIDO N. 186/21
CESENA, FO, EUREKA, VIA F.LLI ROSSELLI N.5
DOGANA S. MARINO, , S. MARINO INFORMATICA, VIA 8 SETTEMBRE N.113
FAENZA, RA, ARGNANI SAS, P.ZZA DELLA LIBERTA' N.5/A
FERRARA, GIO PLASTIK, VIA S. ROMANO N. 90
FERRARA, BUSINESS POINT, VIA CARLO MAYR N.85
FIDENZA, PR, PONGOLINI SNC, VIA CAVOUR N.32
FORLI', TUTTO PER IL BIMBO, VIA G. REGNOLI N.15
FORLI', CENTRO GIOCHI 2000, V.LE ITALIA N.30
FORLI', MARCO POLO SNC, V.LE ROMA N.171
GUASTALLA, RE, MAFRI, VIA CAVALLO ANG. SACCO E VANZETTI
LUGO, RA, MONTANARI ILLARIO, L.GO CALDERONI
LUGO, RA, BRISTOL, VIA LOGGIA DEL PAVAGLIONE N.19
MODENA, ORSA MAGGIORE, P.ZZA MATTEOTTI N.20
MODENA, ORSA MAGGIORE C. COMM.LE I PORTALI
PARMA, ZANICHELLI, VIA A. SAFFI N.78/B
PARMA, CABRINI POLYEMOTION, AL CENTRO TORRI
PARMA, DISNEYLAND, VIA M. D'AZEGLIO N.23
PARMA, LOMBARDINI BRUNO, STRADA CAVOUR N.17
PARMA, RONCAGLIA BRUNO, VIA GARIBALDI N.59
PAVULLO, MO, VIDEO MUSIC, VIA GIARDINI N. 66
RAVENNA, PALMIERI & C. SRL, VIA GRAMSCI N. 77
REGGIO EMILIA, PETER PAN, VIA EMILIA S. STEFANO N. 15/E
REGGIOLO, RE, DISCOPLAY, V.LE AMENDOLA N. 40/C
RIMINI, FO, EASY COMPUTER SNC, VIA LAGOMAGGIO N.50/A
RIMINI, FO, MASTRO GEPPETTO, VIA SIGISMONDO N.5/7
RIMINI, FO, GIOCATTOLI BERTI, VIA BATTARRA N.3
S. LAZZARO DI SAVENA, BO, ZACCARELLI GIORGIO, VIA EMILIA N.80
S. LAZZARO DI SAVENA, BO, BORSARI CASA, VIA EMILIA LEVANTE N. 259
SORBOLO, PR, CABRINI IVO, VIA GRAMSCI N.58
VIGNOLA, MO, FOLLETTI E FATE, C.SO ITALIA N. 46-48

LIGURIA

BOLZANETO, GE, MARTINELLI NARA, VIA C. RETA N.7/9
GENOVA, LA FATA DEI BAMBINI, GALL. MAZZINI N.35
GENOVA, LA BEFANA DI BACCANTI, VIA ASSAROTTI N.2
GENOVA, IL BALILLA, VIA V. APRILE N.112
GENOVA, CENTRO GIOCO EDUCATIVO, C.SO BUENOS AIRES N.3/R
GENOVA, LOBIANO MARIO, VIA G. DE PAOLI N.27/29
GENOVA, ABM COMPUTER SRL, P.ZA DE FERRARI N.24/R
GENOVA, BABY LAND, VIA COLOMBO N. 58/60
GENOVA, I GIOCATTOLI DI LELLA, VIA SAN LUCA N. 75/R
LA SPEZIA, ABRUZZESE, VIA DALMAZIA N.20
LA SPEZIA, INGROSSICA SAS, VIA ROMA N. 194
ONEGLIA, IM, SERRATI RICCIOTTI, SALITA ARDOINO N. 10
PONTEDECIMO, GE, G. & G. GIOCATTOLI, VIA OTTINELLI N. 2
SAVONA, BAZAR QUAGLIA, C.SO ITALIA 235

TOSCANA

AREZZO, CASA DELLO SCONTO, VIA VITT. VENETO N. 115/117
AREZZO, CASA DELLO SCONTO, P.ZA GIOTTO N. 29
CAMAIORE, LU, IN.CA.BA, VIA PROVINCIALE N.241/B
CASCINA, PI, F.LLI MONTESI, V.LE COMASCHI N. 39
CHIANCIANO TERME, SI, CAMISA MASSIMO, V.LE ROMA N. 33
FIRENZE, TELEINFORMATICA TOSCANA, VIA BRONZINO N.36
FIRENZE, CASA DELLO SCONTO, VIA TOSELLI N.126
FIRENZE, EUROSOFT, VIA DEL ROMITO N. 10/R
FIRENZE, F.LLI PAOLI, VIA DATINI N.45
FIRENZE, PUNTO SOFT, VIA TONCICODA N.1/RFIRENZE, BABY MARKET, V.LE DEI MILLE N. 73
FIRENZE, CASA DELLO SCONTO, P.ZZA DELLA STAZIONE
FIRENZE, HELP! COMPUTER, VIA DEGLI ARTISTI N. 8 C
FORNACETTE, PI, CASA MARKET, VIA T. ROMAGNOLA N. 284
GROSSETO, ANDREINI LORIS, VIA PAGLIALUNGA
LIDO DI CAMAIORE, LU, IL COMPUTER DI VECOLI, V.LE COLOMBO N.216
LIVORNO, FUTURA 2 SRL, VIA CAMBINI N.19
LIVORNO, BALDI FIORELLA, VIA DELLA CORONCINA N. 8
LIVORNO, FOTO UNIVERSAL, P.ZZA XX SETTEMBRE
LIVORNO, ETA BETA, VIA S. FRANCESCO N. 30
LUCCA, COMPUTER SHOP CENTER, P.ZZA CURTATONE N.102
LUCCA, CIPOLLA ANTONIO, VIA VITT. VENETO N.26
LUCCA, L'ELETTRONICA DI FEDERIGHI, P.ZZA DEL SALVATORE N.6
LUCCA, DISCO ROSSO, VIA S. PAOLINO N. 67
MASSA, FLOATING POINT, GALL. L. DA VINCI N.32
MONTECATINI TERME, PT, PELLEGRINI GIANCARLO, VIA U. BASSI N. 8/10
MONTERIGGIONI, SI, ELETTROMERCATO SRL, VIA TOSCANA N.6
MONTIGNOSO, MS, PLAYMASTERS, VIA INTERCOMUNALE N.49
ORBETELLO, GR, BABY'S LAND, VIA GIOBERTI N. 151
PIETRASANTA, LU, HIGH TECH COMPUTERS, VIA MAZZINI N. 81
PISA, TECNINOVAS COMPUTER, P.ZZA GUERAZZI N. 19/21
PISA, CASA DELLO SCONTO, VIA CAMMEO N. 59
PISTOIA, MORGANA, VIA DALMAZIA N. 404
POGGIBONSI, SI, BABILONIA, VIA DEL COMMERCIO N. 29
PONTEDERA, PI, ELECTRONIC DREAMS SNC, VIA DANTE N.77
PRATO, FI, VIDEOFUTURO, VIA MONTEGRAPPA N.15
SCANDICCI, FI, BELLANTI & C., P.ZZA L. DA PALESTRINA N.317
SIENA, VIDEOMOVIE, VIA GARIBALDI N.17
SIENA, BIANCHI ELETTRONICA, STRADA MASSETANA ROMANA
SIENA, BROGI RENATO, VIA CAMOLLIA N. 20/22
VIAREGGIO, LU, CASA DELLO SCONTO, VIA AURELIA NORD

MARCHE

ANCONA, ZIBALDONE, VIA GRAZIE N.1
ANCONA, TORTORELLI DI ANGELONI, C.SO STAMIRA N. 25
CAMERINO, MC, GAZZELLA GINA, C.SO VITT. EMANUELE N.51
CASTELFIDARDO, AN, MEZZELANI GIULIA, VIA XXVIII SETTEMBRE N. 29
FALCONARA M., AN, MONDO PICCINO SNC, VIA N. BIXIO N. 18/4
FANO, PS, ANGELINI, VIA VINCENZO ROSSI N.11
FANO, PS, FULIGNI GIOCHI, VIA NOLFI N.1/A
FERMIGNANO, PS, HIFI MARKET, VIA MACCIONI N. 6
FERMO, AP, PASSI HI-FI LINEA COMPUTERS, VIA TRENTO MUNZI N.72/74
FOLIGNANO, AP, BENVENGA ERMINIA, V.LE AOSTA N. 21
JESI, AN, SIGNORETTI MARIO, C.SO MATTEOTTI N. 48
LIDO DI FERMO, AP, FIMEC DI DAMIANI, VIA MACERATA N. 4/12
MACERATA, CERQUETELLA PIERINO, VIA SPALATO N.126
MATELICA, MC, ELETTROLANDIA, C.SO VITT. EMANUELE N. 28
PESARO, REAL CICOGNA, VIA BRANCA N.69
PESARO, PERSONAL COMPUTER, VIA PONCHIELLI N. 2
S. ANGELO IN VADO, PS, GIOVAGNOLI CLEMENTE, C.SO GARIBALDI
S. BENEDETTO DEL TRONTO, AP, IL GIOCATTOLO, VIA MANCINI
VILLA S. ANTONIO, AP, MAROZZI GIULIO, VIA SALARIA N.2

UMBRIA

BASTIA UMBRA, PG, BARBAROSSA GIANCARLO & C. SNC, VIA ROMA N. 77
CITTA' DI CASTELLO, PG, WARE, VIA DEI CASCERI N. 31/A
DERUTA, PG, REAL G., VIA TIBERINA SUD
FOLIGNO, PG, VALERI RUFFINO, VIA BENEDETTO CAIROLI N.39
FOLIGNO, PG, BRIGO BRUNA, VIA GRAMSCI N.87
FOLIGNO, PG, ETABETA DI BIZZARRI SNC, P.ZZA SAN DOMENICO
PERUGIA, CASA DELLO SCONTO, VIA 7 VALLI
PERUGIA, MEDIA ELECTRONIC IMPORT, VIA PICCOLPASSO N. 107
PERUGIA, MAGAZZINI P. RASTELLI EGIDIO, VIA BAGLIONI N. 17/29
PERUGIA, MAGAZZINI P. RASTELLI EGIDIO, VIA MENTANA N. 55/75
PERUGIA, MIGLIORATI, VIA S. ERCOLANO N. 3/10
SAN SISTO, PG, CIEM DI MINUTI, VIA PIEVAIOLA N. 166
TERNI, STEFANONI ERMINIO, VIA CRISTOFORO COLOMBO N.3
UMBERTIDE, PG, FORMICA GIUSEPPE, VIA GARIBALDI N. 17
UMBERTIDE, PG, MENIGATTI LORIS, VIA STROZZACAPPONI N. 47

ABRUZZO

L'AQUILA, RICCI BABY SAS, C.SO FEDERICO N.213
PESCARA, PASSERI BIAGIO, VIA N. FABRIZI N.25/30
TERAMO, CIFONI DOMENICO, VIA SAVINI N.15
VASTO, CH, STEFANO, VIA S. CATERINA DA SIENA

LAZIO

APRILIA, LT, GRIS COMPUTER, VIA UMBRIA N.14/A
CASSINO, FR, PETRACCONE, VIA PASCOLI N.110
CASSINO, FR, ALTRUI GIANNI, VIA C. COLOMBO N.20
CASSINO, FR, SIDAC, P.ZZA S. GIOVANNI N. 16
CERVETERI, RM, VIDEO SHOP, VIA SETTEVENE PALO N.75
CIAMPINO, RM, COMPUTERTIME, VIA COL DI LANA N.11/15
CISTERNA DI LATINA, LT, S.E.C., VIA APPIA KM 54, 3
CIVITAVECCHIA, RM, OTTICA FOTO BRUNO, C.SO CENTOCELLE N.32/A
CIVITAVECCHIA, RM, SAVINI VINCENZA, C.SO MARCONI N.31
FORMIA, LT, LUIGI GIULIO & C., VIA VITRUVIO N.282
FRASCATI, RM, M.R.S., VIA LUCIANO MANARA N.5
LADISPOLI, RM, BARGIACCHI RADIO, V.LE ITALIA N.12
LATINA, ANDREOLI SRL, VIA E. FILIBERTO N.8
LATINA, VIDEO IN, VIA DELLA STAZIONE
MONTEROTONDO, RM, MASSIMILIANO E PIETRO MANCINI SAS, VIA KENNEDY N.100
NETTUNO, RM, ELETTRONICA MARCONI, P.ZZA S. FRANCESCO N.13
POMEZIA, RM, GOLDEN COMPUTER SRL, VIA DANTE ALIGHIERI N.74
POMEZIA, RM, COMAR SAS, V.LE DANTE ALIGHIERI N.1
RIETI, TOGNOCCHI SRL, VIA DOMIZIANO N.8
ROMA, METROSPORT, VIA DONATELLO N.37
ROMA, CIUFF-CIUFF, VIA ETRURIA N.4/A
ROMA, BABY'S STORE, V.LE XXI APRILE N.56
ROMA, CHIOCCIA LEONILDE, V.LE MARCONI N.277
ROMA, PRIMI PASSI DI TRANTI ELDA & C. SNC, VIA BEVAGNA N.35/37
ROMA, I MAGAZZINI DEL POPOLO, VIA FOSSO DI TOR TRE TESTE N.44
ROMA, MODEL MARKET 2 SRL, VIA PARIGI N.7/8
ROMA, MARZI OTELLO, P.ZZA FILIPPO CARLI N.4
ROMA, F.LLI PIER MATTEI & C. SNC, VIA APPIA N. 423
ROMA, CASA MIA, VIA APPIA NUOVA N.146
ROMA, MONDO DEI PICCOLI, VIA BOCCEA N.245
ROMA, SUPERGIOCATTOLI C/O CENTO COMM.LE CINECITTA' 2
ROMA, GIOCOMANIA SRL, VIA A. MELDOLA N. 424
ROMA, AL GIOCATTOLO DI TUTTI SAS, VIA A. MARIO N.28
ROMA, GIOCANDO DI SAUDELLA ANNA, VIA A. MENGHINI N.83/5
ROMA, ARCOBALENO, VIA MAGNA GRECIA N.71
ROMA, CHOPIN, VIA CHOPIN N.27
ROMA, COMPUSHOP, VIA NOMENTANA N.265
ROMA, EASY DATA, VIA AMODEO N.31/D
ROMA, DISCO POP, VIA G. CAPPONI N. 11
ROMA, F.LLI FORNACIARI, VIA DEI CASTANI N.2/A
ROMA, GIGI WATCH ELETTRONICA, V.LE IPPOCRATE N.25
ROMA, KYNOES, VIA AURELIA N. 387
ROMA, MAN SAN, VIA MAGNA GRECIA N.33
ROMA, P.A.T.E. 80, VIA TUSCOLANA N.489
ROMA, PAOLINI SNC, VIA PALINI N.94
ROMA, PIX COMPUTER, VIA F. D'OVIDIO N.6 C
ROMA, R.C.E., P.ZZA DEI GERANI N.40/41
ROMA, R.P.M., VIA GIULIA N.142
ROMA, SAPO RADIO TV SRL, VIA APPIA NUOVA N.501/505
ROMA, VANGUARA ELETTRONIC, P.LE PRENESTINO N.16/19
ROMA, LEONARDO SRL, VIA PANFILO CASTALDI N.7
ROMA, CIMINI ANTON GIULIO, VIA PRENESTINA N.421/A
ROMA, DISCOTECA FRATTINA, VIA FRATTINA N.50
ROMA, GALLERIA TUSCOLANA, VIA Q. VARO N.15/19
ROMA, GIORNI GIOCATTOLI SNC, VIA M. COLONNA N.30/32/34/36
ROMA, P. MORGANTI & C. SAS, V.LE EUROPA N.72
ROMA, STYL BABY, VIA TORREVECCHIA N.100
ROMA, PCC COMPUTER HOUSE, VIA CASILINA N.283/A
ROMA, ARICO' GIOVANNI, VIA MAGNA GRECIA N.71
ROMA, UNION SHOP SAS, V.LE REGINA MARGHERITA N.9
ROMA, UNION SHOP SAS, L.GO GIORGIO MACCAGNO N.8
ROMA, UNION SHOP SAS, C.SO TRIESTE N.188
ROMA, UNION SHOP SAS, L.GO SOMALIA N.19
ROMA, TURFANI SRL, V.LE EROI DI CEFALONIA N.227
ROMA, FOTO FRANK, VIA DEI MILLE N.26
ROMA, GEMAR SRL, VIA DI P.TA CAVALLEGGERI N.65
ROMA, ELETTROMARKET SRL, VIA CESARE BALBO N.1
ROMA, VA.MO. SNC, VIA FIORINATA N.4/6
ROMA, CASA MIA GAIA SRL, L.GO BOCCEA N.12
ROMA, G. RICORDI & C., VIA G. CESARE N.88
ROMA, G. RICORDI & C., VIA DEL CORSO N.506
ROMA, OCCHINA FERDINANDO, CIRC.ZIONE GIANICO
SORA, FR, THE STORE, VIA MATTEOTTI N.2
TIVOLI, RM, A.V.C. SHOP SERVICE, VIA EMPOLITANA 9
TIVOLI, RM, SAMA ELETTRONICA, VIA 2 GIUGNO N.25
VELLETRI, RM, KEYBIT, VIA PAOLINA N.55
VITERBO, CARTOLERIA BUFFETTI, VIA MARCONI N.65

CAMPANIA

ARZANO, NA, IDEA GIOCATTOLO SRL, 15 TRAVERSA P
AVELLINO, GIOCATTOLI LANZETTA, VIA CIRCONVALLA
AVERSA, CE, IOVINE ANTONIETTA, VIA COSTANTINOPOLI
AVERSA, CE, NEW FI HI-FI, VIA ROMA N. 218
BATTIPAGLIA, SA, KING COMPUTER, VIA OLEVANO N.
C/MARE DI STABIA, NA, IL REGALO DI SOMMA, VIA G N.145/151
CASORIA, NA, SHASHIR EUROMERCATO CAMPANIA
GRAGNANO, NA, PRISMA SNC, VIA CAPPELLA DEI BIS
MERCATO S. SEVERINO, SA, OFFISYSTEM SAS, VIA RO
NAPOLI, ODORINO SRL, L.GO LALA N.22/A8
NAPOLI, SANTANIELLO SAS, VIA SANTANNA DEI LOM
NAPOLI, HPE INFORMATICA SNC, VIA CONSALVO N.1
NAPOLI, CORSALE SAS, VIA S. GENNARO ANT. N. 102
NAPOLI, MONDIAL GIOCATTOLI, VIA DIOCLEZIANO N.
NAPOLI, DARVIN, GALLERIA UMBERTO I N.79
NAPOLI, CIAK, GALLERIA VANVITELLI N.32
NAPOLI, CASA MIA SAS, VIA F. CILEA N. 115
NAPOLI, LA GIRANDOLA, VIA NICOLARDI N.158/162
NAPOLI, MPC QUAGLIA SPA, CALATA S. MARCO N.4
NAPOLI, GERARDI E FORTUNA, V.LE KENNEDY N.103
NAPOLI, VIDEO SUD SNC, VIA P. DELLA VALLE N.16
NAPOLI, APREA, VIA VERGINI N. 15
NAPOLI, VC DI V. CASTELLUCCIO, VIA PRIVATA RICCI 1
NAPOLI, ESTERCOM, GALL. UMBERTO I N. 17
PORTICI, NA, NUOVA INFORMATICA SHOP SAS, VIA LIBE
PORTICI, NA, INFORMATICA ESSE, VIA LIBERTA' N. 25
POSITANO, SA, NUOVA FOTOGRAFIA, VIA PASITEA N.
QUALIANO, NA, VIDEO CLUB ODEON SOFT SAS, VIA R
S. MARIA C.VETERE, CE, ELETTRONICA VALENTINO, P.ZZA
S. GIORGIO A CREMANO, NA, TEMA SAS, VIA VITTORE
SALERNO, EREDI SPIRITO MARIO, VIA MERCANTI N.21
SAN PRISCO, CE, R.F. VOLLERO, VIA APPIA N. 1
VALLO DELLA LUCANIA, SA, PLAY AND SOUND, VIA 11

PUGLIA

ANDRIA, BA, CENTER MUSIC, VIA F. FERRUCCI N. 25/27/29
ANDRIA, BA, CENTER MUSIC 2, VIA FIRENZE N. 43 A-B
ARADEO, LE, FOTO MARIO, VIA TRIPOLI N.61
BARI, CENTRO ATARI R.V.F., C.SO CAVOUR N.196
BARI, DISCORAMA, C.SO CAVOUR N.99
BARI, DISCORAMA 2, V.LE EINAUDI N.17 C.D.E
BARI, WILLIAMS COMPUTER, V.LE UNITA' D'ITALIA N. 32
BARI, WILLIAMS COMPUTER, V.LE UNITA' D'ITALIA N. 79
BARLETTA, BA, PAN CAL, VIA VITRANI N.58
CASAMASSIMA, BA, GLOBO INTERNATIONAL, BARI CENTRO
CASARANO, LE, DETTAGROSS D'AMICO, VIA POLA N. 2
CONVERSANO, BA, PUNTO 3000, VIA S. LORENZO N.47
FOGGIA, ALCATI DEMO SYSTEM, VIA S. LORENZO N.23
FOGGIA, ED COMPUTER, VIA ISONZO N.28
GRAVINA DI PUGLIA, BA, COPYPUGLIA, VIA BARI N.42/44
LECCE, MITA RAFFAELE, VIA NAZARIO SAURO N. 14
MAGLIE, LE, RESTI SALVATORE, VIA OSPEDALE N.36
MARTINA FRANCA, TA, LEUCI RAG VINCENZA, VIA A. FIGHERA N. 53
SANTERAMO, BA, IDEAL SOFT, C.SO ITALIA N.92/94
TARANTO, ELETTROJOLLY, VIA ZARA N.75
TARANTO, TECNONIT, VIA PLATEJA N.68/B
TARANTO, MONTERA, VIA CUGINI N.49/B
TRIGGIANO, BA, BABY PARK SRL, TANG. BARI SUD KM 818,200

CALABRIA

CATANZARO, AMCER SAS, L.GO SERRAVALLE
REGGIO CALABRIA, CONDEMI GIUSEPPE, VIA D. TRIPEPI N.71
REGGIO CALABRIA, GIAMBOI VENERA, VIA ORANGE

SICILIA

AUGUSTA, SR, CENTRO BABY, VIA PRINCIPE UMBERTO N. 177
CANICATTI', AG, CURTO PELLE BABY, VIA MONS. FICARRA
CAPO D'ORLANDO, ME, FOTOFLASH, VIA XXVII SETTEMBRE N. 26/A
CATANIA, AZETA SRL, VIA CANFORA N. 140
CATANIA, MAC SYSTEM, VIA V. IMBRIANI N.179/A
ENNA, MANETTA ARREDUFFICIO, VIA CHIARAMONTE N. 10
MESSINA, PETER PAN, VIA XXVII LUGLIO N.21
MESSINA, COMPUTER HOUSE MESSINESE, VIA DEL VESPRO N.58
MESSINA, TECNOELETTRONICA, VIA CENTONZE N. 139
MILAZZO, ME, ROBOTICA, P.ZA S. CUORE N. 16
MISTERBIANCO, CT, CAV. D'ARRIGO GIUSEPPE, VIA A. MORO N. 21/23/25
MISTERBIANCO, CT, SAMART, VIA CARLO MARX N. 160
PALERMO, ELECTRON & C. SAS, VIA LINCOLN N.197
PALERMO, CEMEL SPA, VIA M. O. CORBINO N. 20/26
PALERMO, SICI GIUOCA, VIA S. CIRO N. 23/A
PALERMO, A. BANDAZZO S.P.A., VIA M. STABILE N. 160
PALERMO, CARAFFA DARIO, P.ZA R. SETTIMO N. 9/10
PALERMO, GALLERIA DEL GIOCATTOLO, VIA NAPOLI N. 55
PALERMO, HOME COMPUTER, V.LE DELLE ALPI N. 50/C-E
RAGUSA, CENTRO DIDATTICO IBLEO, VIA ROMA N.110/114
SIRACUSA, MELCHI, VIA M. BONANNO N. 19/A
SIRACUSA, TELSY, VIA S. OLIVIERI N. 25/T
TERMINI IMERESE, PA, CUSCINO ANGELO & C. SNC, VIA GRISONE N.24
VITTORIA, RG, FOTOVIDEO BELLA, VIA CAVOUR N. 340

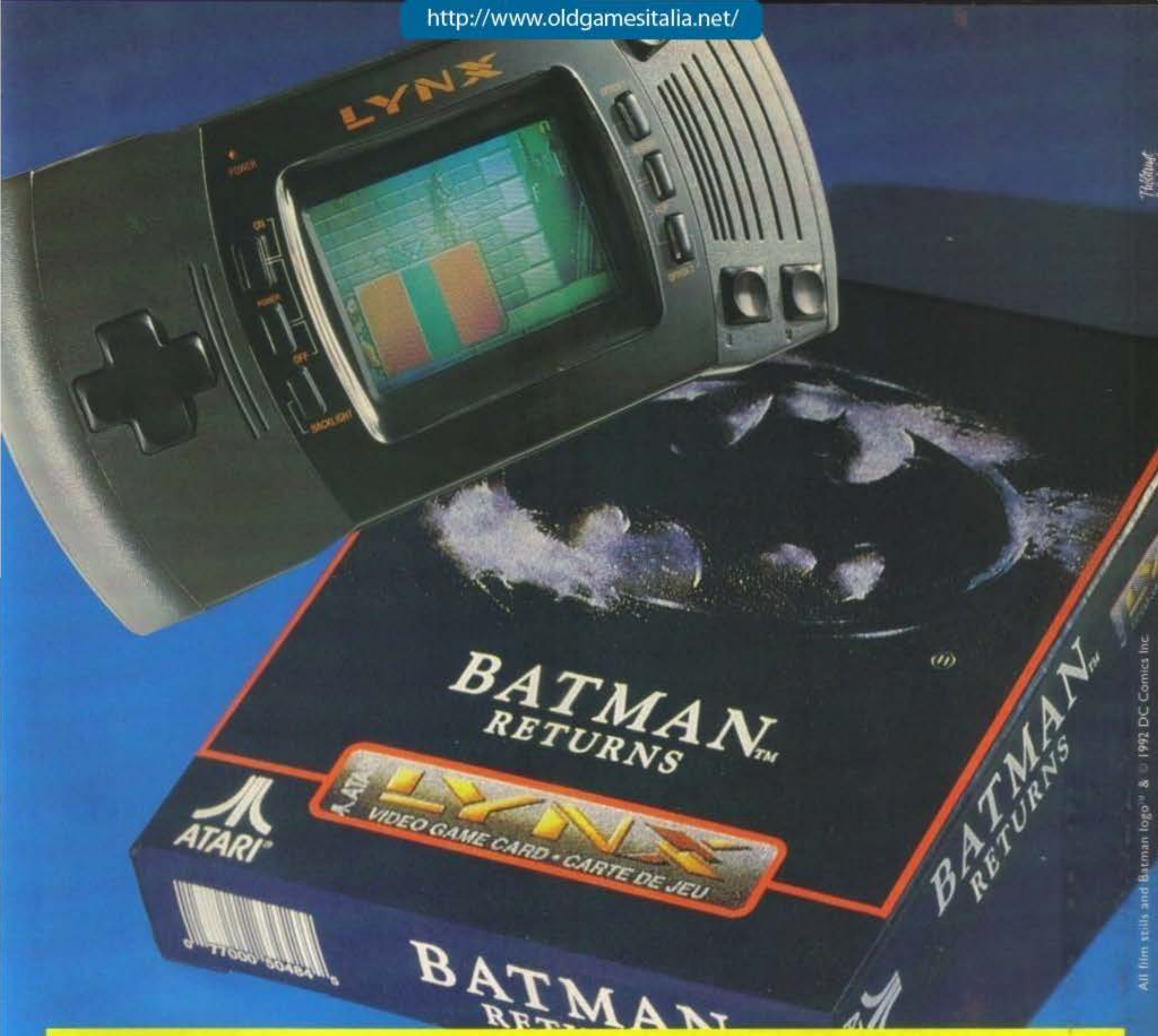
SARDEGNA

ARZACHENA, CA, ONNIRO MADDALENA SNC, VIA RUZZITTO N. 20
CAGLIARI, COMPUTER POINT SAS, VIA SAUARO N. 21 B C
NUORO, CEN, VIA S. EMILIANO N.51
OLBIA, SS, SKEMA ELETTRONICA SNC, VIA ACQUEDOTTO N. 31
ORISTANO, ERRE DI DANCARDIO SNC, VIA E CAMPANELLI N.15
SASSARI, D.A.R.C. SNC, C.SO VICO N.27
SASSARI, SCARPA ANTONIO, VIA PRUNIZZEDDA N. 4
TORTOLI', NU, PORRA' SNC, VIA TEMPIO N.10

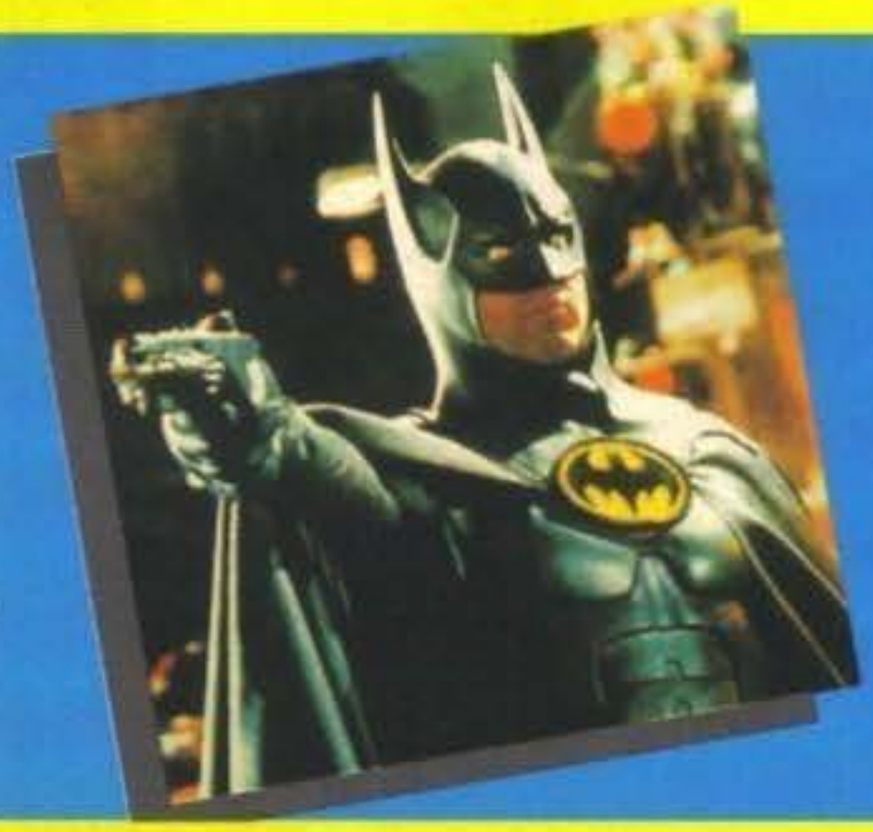
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



DA UN GRANDE FILM UN GRANDE VIDEOGAME.



ATARI VIDEOGAMES

ATARI ITALIA S.p.A. - Via Bellini, 21 - 20095 Cusano Milanino (MI)
Telefono (02) 6134141- Telefax (02) 6194048
Per informazioni: HOT LINE (02) 6196462

ESCLUSIVO GIOCO ATARI. DAL 15 SETTEMBRE NEI LYNX SHOP

All film stills and Batman logo™ & © 1992 DC Comics Inc

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HUDSON SOFT per Amiga

BC KID

Siete stufi di shoot'em-up, giochi di guida, picchiaduro e giochi che in genere non hanno niente a che vedere con l'intelletto? Che ne dite di un bel gioco in cui si debba veramente usare la testa, eh? Beh, siete stati parzialmente accontentati...

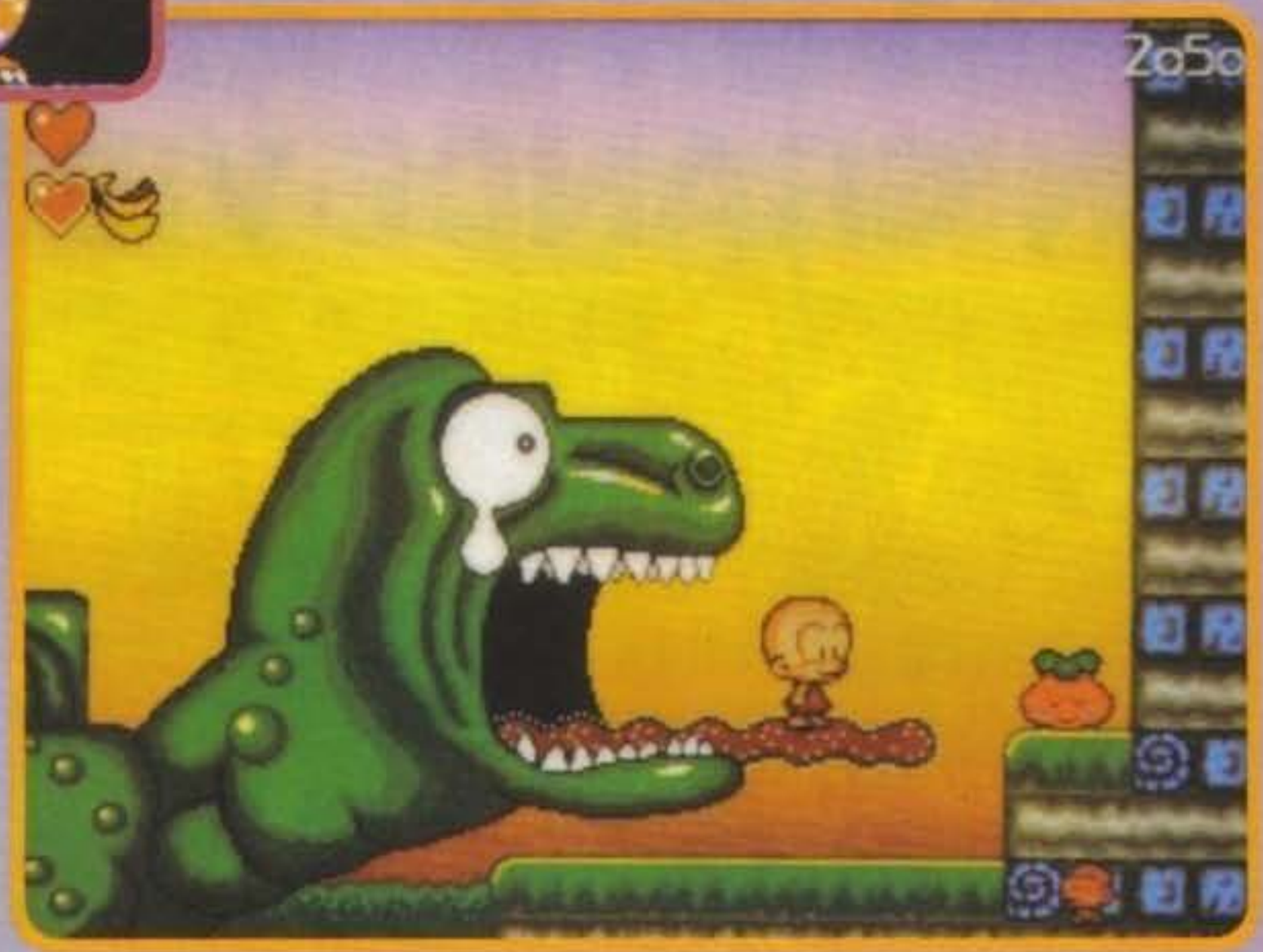
BC Kid (in origine, PC Kid) è un buffo ragazzino dell'età della pietra dall'enorme testone completamente privo di capelli innamorato perso di... una bella ragazza? Un rude donnone barbuto come solo a quei tempi se ne potevano trovare (più o meno quelle che piacciono ad Alex...)? Un'attempata cavernicola? Il suo muscoloso vicino di caverna (ma per perdipiù di poteri magici. BC si trova cosi costretto non solo ad attraversare i posti più strani e scomodi del mondo solo per raggiungere la sua verde bellezza, ma anche affrontare tonnellate di esseri bizzarri come... beh, nominarli tutti sarebbe improbo e ridicolo, comunque guardate le foto e stupite.

Ben presto il Kid (Campeador?) scoprirà una triste verità: il tirannosauro di prima, oltre a essere un maledetto fetentone rapitore di dinosauri verdi volanti molto carini è pure un dannato schiavista: mediante alcuni elmetti magici infatti ha costretto alcuni voluminosi dinosauri ad attaccarvi contro la loro volontà (una sorta di ipnosi), elmetti che BC dovrà fracassare a colpi di cranio per liberare i malcapitati che nel frattempo tenteranno di splatterarlo.

A colpi di cranio, dicevo? Ebbene sì: il particolare più notevole del nostro eroe è anche la sua arma d'offesa più potente: oltre alle normali capate che qualsiasi essere umano si può permettere (anche se le sue in effetti fanno più male del dovuto) BC si può produrre in alcune evoluzioni a dir poco spettacolari: saltando e girandosi una o più volte su sé stesso infatti può

favoreeeee!)? No, uno strano dinosauro verde capace di svolazzare nell'aria come fosse niente (forse andava meglio prima...). BC Kid e la sua bella dinosaura un giorno stavano prendendo il sole tranquillamente e facevano quello che di solito fanno un ragazzo dalla testa enorme e un dinosauro verde volante quando si vogliono bene (e visto che questa è una rivista benpensante aggiungeremo che si stavano cameratescamente stringendo la mano) quando improvvisamente arriva un'enorme tirannosauro volante (!) che rapisce la leggiadra portandola lontano in un castello misterioso (che cosa ci facevano i castelli nell'età della pietra?).

Subito BC Kid si mette a correre nella direzione dei due volatili sperando di raggiungerli, ma si trova ben presto la strada bloccata da tutti gli scagnozzi del tirannosauro che, detto per inciso, deve essere una specie di monarca locale dotato



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GAMES machine

STAR PLAYER

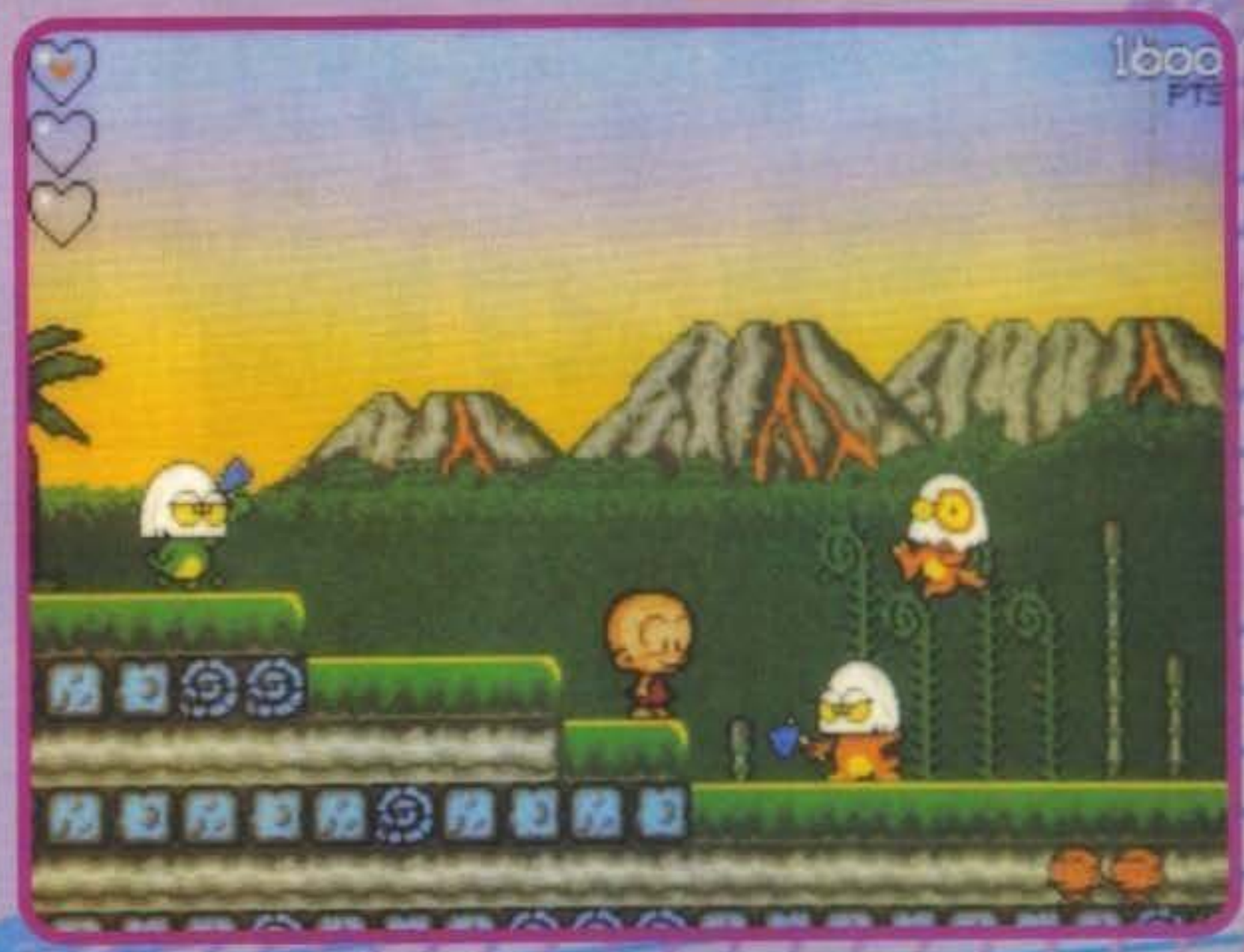
tranquillamente atterrare sul suo cranio senza riportare danni di alcun genere e causandone di ingenti a qualsiasi essere vivente si trovi sul punto dell'atterraggio. Inoltre, la faccenda del roteare in aria torna utile anche per variare la lunghezza dei salti, dimodoché diventa possibile superare gli ostacoli più ostici semplicemente "ruzzolando".

Come forse avrete capito, il protagonista è uno che non va molto per il sottile: secondo voi, come fa a scalare alberi altissimi e pareti rocciose praticamente verticali? Semplice, visto che le mani sono poco sviluppate, BC ha trovato il modo di sfruttare la sua incredibile dentatura: come spero potrete osservare dalle foto, semplicemente PIAN-

pisce il terreno, i nemici vengono congelati) e l'invulnerabilità. E vi assicuriamo che tutti questi poteri saranno appena sufficienti per affrontare il malefico tirannosauro, che tra l'altro va menato più di una volta, sia da vivo sia da morto, e persino sulla luna! Ma chi ha mai detto che i cavernicoli non fanno una vita intensa?

TA tutti i suoi bei canini, incisivi, molari & premolari vari nella superficie da scalare e prosegue "a morsi".

Come se non bastassero le sue abilità naturali, per strada Kid si imbatterà di tanto in tanto in alcuni fiori che, una volta pigliati a craniate (animo nobile) rilasceranno un cosciotto di dimensioni variabili che avrà l'effetto, una volta "agguantato", di incattivirlo ulteriormente e di conferirgli poteri extra come la craniata pietrificante (quando col-



Amiga

Una conversione migliore dell'originale? Quando si mettono in gioco la buona volontà, la Hudson Soft e i programmatori di Turrican tutto è possibile, anche i Miracoli. La versione su Amiga delle avventure del ragazzino più craniforme della preistoria infatti è assolutamente identica a quella per PC Engine - e non è poco, credetemi. Come se non bastasse, su Amiga il sonoro è decisamente migliore, la grafica è più colorata (specialmente i fondali) e alcune animazioni sono state "fluidificate" grazie all'inserimento di alcuni frame aggiuntivi. Ma il gioco, com'è? Beh, a suo tempo ho avuto modo di sbavarci su in lungo e in largo sulle pagine di Zzap!, e se non erro gli avevo pure rifilato una Medaglia d'Oro (quelli che tra voi non sanno assolutamente di cosa io stia parlando, si sono persi una notevole fetta di storia - studiate!). Mi ricordo di aver decantato la semplicità assoluta, l'immediatezza, l'umorismo demenziale (cosa molto difficile da rendere in un videogioco), lo stile grafico inedito e accattivante, l'azione sempre interessante e concitata al punto giusto... Perché ritrattare? Diciamo la verità: BC Kid è senz'altro uno dei migliori platform presenti su Amiga, rappresenta una discreta sfida per qualsiasi giocatore ed è finalmente un gioco "nipponico" reso come si deve su una macchina occidentale - caso quasi unico, se non fosse per Dynablaster, anch'esso della Hudson Soft. Fatevi un favore, e correte a comprarlo.

TECNICA:

GIOCABILITA':

INNOVAZIONE:

GLOBALE 93%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

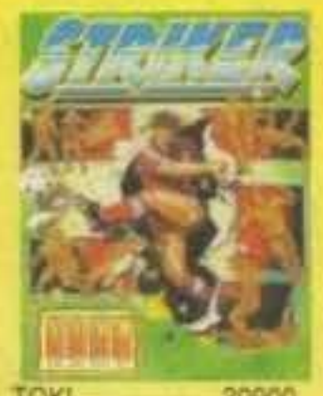
SOFTWARE AMIGA

AMIGA

ADDAMS FAM.	39900
AGONY	49900
AIR SUPPORT	49900
ALIEN BREED	59900
ALIEN STORM	39900
AMNIOS	49900
ANOTHER W.	69900
ARACNOPH	49900
ATOMINO	49900
BACK T.T.F. 3	39900
BARBARI. II	49900
BEAST BUST	39900
BIG RUN	49900
BLUE BOY	49900
BLUES BROT.	39900
BONANZA BR.	39900
CANTON	49900
CAP. PLANET	49900
CELTIC LEG.	59900
CHALL. GOLF	59900

CHAMPION DR.	49900
CHAMPMANGER	49900
CONAN	59900
COOL CROC T.	49900
CISCO HEAT	39900
CLIK CLAK	49900
CRAZY SEAS	39900
CRUISE F. A.C.	59900
DARKMAN	39900
DEATHBRING	39900
DELIVERANCE	59900
DEUTEROS	49900
D.GENERATION	49900
DOUBLE DR.3	49900
DYLAN DOG	59900
DUNE	69900
ELF	39900
EPIC	69900
EUR.CHAMP.FO.	49900
F1 GP CIRCU.	39900
FINAL BLOW	49900
FINAL FIGHT	39900
FIRE & ICE	49900
F. VOYAGER	59900
FIRST SAMUR.	49900
FLOOR 13	69900
FOOTBALL II	59900

GAUNTLET 3	39900
G-LOC	39900
GODFATHER	49900
GOLDEN AXE	49900
GUY SPY	69900
HARLEQUIN	49900
HOOK	59900
HUDS. HAWK	39900
HUNTER	49900
INDY HEAT	49900
INT.SPORT C.	69900
JETSONS	39900
KID GLOVES 2	59900
K.OFF 2 1MB	49900
KICK OFF 2	39900
KNIGHT. O.T.	79900
LEANDER	49900
LEMMINGS	49900
LOTUS E.T.C.	49900
LOTUS 2 TUR.	49900
LUPO ALBER.	39900
MAGIC POCK.	49900
MEGAFORTESS	69900
MEGA TWINS	39900
MERCEN. III	39900
MICROP. GOLF	79900
MYTH	49900
MOONFALL	49900
MULTI PL.SOC.	49900
NAPOLEON 1	59900
NEBULUS 2	39900
OH.NO.M.LEM	49900
ORK	49900
OUTRUN EUR.	39900
PAPERBOY 2	49900
PARASOL STARS	39900
PINBALL DRE.	59900
PITFIGHTER	39900
PREDATOR 2	39900
PRINCE O. P.	39900
PROJECT X	59900
P.TENNIS T.II	49900
PUSHOVER	39900
PUZ. GALL.	49900
RBI BASEB.II	49900
REALMS	69900
RETEE	39900
R.O.T.DRAG.	99900
ROBOCOD	39900
ROBOCOP III	59900
ROBOZONE	49900
ROD-LAND	49900
ROLL RONNY	39900
RUBICON	59900
RUGBY C.	59900
RUGBY W.C.	39900
S.SPACE INV.	39900
SCOOBY & SC.	39900
SENSIBLE SO.	59900
SHAD.DANC.	39900
SIMPSON	39900
SMASH TV	39900
SPACE 1889	69900
SPACE ACE II	79900
SPACE CRUS.	49900
SPACE GUN	49900
SPOT	49900
STARUSH	59900
STR. MANAG.	59900
STRIKER	59900
STRUMTRUPP	39900
S.MONAC.GP	39900
SUPERCAR II	49900
SUPERTETRIS	79900
TIP OFF	49900
TURTLES	39900
TERMIN. II	39900
T. ENFORCER	39900
T. SIMPSONS	39900
THUNDJAWS	39900
TITUS THE FOX	49900



TOKI	39900
TURTLES II	49900
ULTIMA VI	69900
UNREAL	39900
UTOPIA	69900
VIDEOKID	49900
W.G.HOCK II	69900
WACKY RAC.	39900
WILD WEST	59900
WINTER SPORT	49900
W.W. WORLD	59900
WILD WHEEL	39900
W.C.RUGBY	59900
WWF WRESTL.	39900

F19 S. FIGHT	69900
FALCON COL.	69900
FIGHTER DUEL	59900
FLIIG.O.T.INT	59900
GRAN PRIX	79900
H.O.CHINA	89900
KING QUEST V	99900
INTELL.GAMES	49000
LEGEND	69900
L.S.LARRY V	89900
LORD OF RINGS	59900
M.1 TANK PL.	69000
MIDWINTE II	69900
MIG29 SUP.F.	69900
MONKEY IS 2	89900
PACIFICISL	69900
POLICE Q.3	89900
POWERM.DATA	33000
RED BARON	89900
ROBINHOOD	49900
SHAD.SORCE	59000
SIM ANT	89900
TIP OFF	49900

AMIGA SIMADV

A.10 TANK KILL.	89900
ABAND.PLACES.	79900
ATF II	29900
BETRAYAL	69900
BIG BUSS.	49900
CASTLES	
CIVILIZATION	89900
CRIME CITY	59000
CRUSE F. CORP.	59900
DEATH K.O.K.	69900
EYE O.T.BEH.	69900
F15 S.EAGLE	79900

TENNIS CUP	19900
T.GAMES S.ED.	19900
VENUS	19900
VOYAGER	19900
WINNING TACT.	19900

WILLY BEAM	89900

COMPILAT.

10 GR.GAMES	69900
HOT 2 HAND.	59900
ACT. PACK	59900
AD&D ACT C.	79900
AIR COBB A.	59900
AIR SEA SUP.	59900
CHART ATT.	59900
SPORTTS G.	39900
D.DOUB BILL.	59900
FOOTBALL C.	59900
GRANDST.	49900
KIND OF M.III	49900
MONSTER P.II	49900
SOCCER S.	49900
T.NINJA COL.	39900
T.RAINB. COL.	39900
T.N.T.II D.D.	59900
TOP LEAGUE	59900

AMIGA BUDGET

ACTION FIGHT	19900
ALTERED BEA.	19900
ANARCHY	19900
BATMAN	19900
BEACH VOLLEY	19900
BUBBLE BOBB.	19900
DEFEND O.T.C.	19900
D.DRAGON II	19900
DRAGON NINJA	19900
ENCOUNTER	19900
GHOSTBUST. II	19900
GIANTS EUROP.	19900
MYSTICAL	19900
NEVERMIND	19900
RETURN T.EUR.	19900
SHINOBI	19900
S.POCKER2+DD	19900
STUNT CAR R.	19900

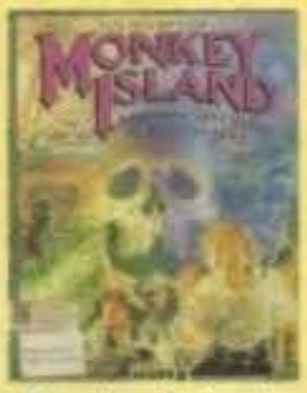
ALEX Mail Service

Servizio di vendita per corrispondenza

TEL.011/4031114
011/4031324
011/4031122
011/4031336

FAX.011/4031001

OFFERTISSIME SOFTWARE AMIGA

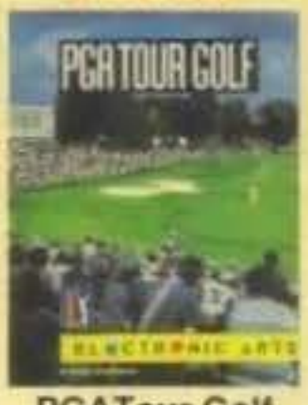


Monkey Island
~~L.69.000~~
L.39.000

PIT FIGHTER
~~L.39.900~~
L.19.000

Chuck Yeager
~~L.69.900~~
L.29.000

Hudson Hawk
~~L.29.900~~
L.19.000



PGATour Golf
~~L.69.900~~
L.29.000

SKI or DIE
~~L.69.900~~
L.29.000

SPEDIZIONI IN 24/36 ORE IN TUTTA ITALIA

- *Consegna tramite Corriere espresso o posta in tutta Italia.
- *Pagamento alla consegna.
- *Hot Line per probblemi sulla merce.
- *Bollettini informativi gratuiti.
- *Importazione diretta.

Commodore

AMIGA 500	569000
AMIGA 500 Plus	620000
AMIGA 600	535000
A590 HD30Mb	879000

A601 esp &Mb	139000
A570 lettore CD	659000
1084 S Monitor	455000
1085 S Monitor	435000
1960 VGA Colori	730000
A 2320 Interlacer	399000
A 2010 Drive 2000	159000
A 3010 Drive 3000	159000
A 1011 Drive 500	159000
Janus XT	550000
Janus AT	790000
A 2300 Genlock	299000
A2091 scsi contr.	270000
A 10 Altoparlanti	69000
128 M muse amiga	39000

OFFERTISSIMA
AMIGA 2000 + Mouse e Tastiera L.1.100.000

MPS1230 stampante **B/N**
L.299.000

MPS1550 stampante a **COLORI**
L.399.000

IMPORTANTE:
TUTTI I PRODOTTI COMMODORE DA NOI COMMERCIALIZZATI DISPONGONO DI GARANZIA COMMODORE ITALIA (12 MESI) E COMPRENDONO LA MANUALISTICA IN ITALIANO.

MPS1270 stampante **INKJET**
L.255.000

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOFTWARE MS-DOS

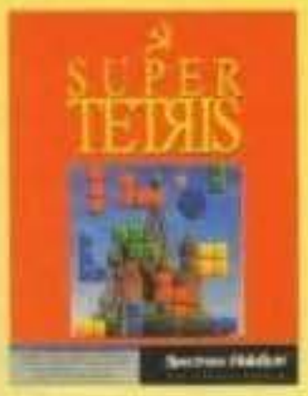
MS-DOS

ANOTHER W. 79900
BACK T.T.F.3.....39900
BATMAN 39900
BATTLE COMM ..59900
BATTLE ISLE 59900
BLOODWICH 69900
BLUSE BROTH. .49900
BUSHBUCK 89900
CAL.GAMES 69900
CHAMP MANAG. 59900
CHESS CH 69900
CLIK CLAK 49900
CISCO HEAT 39900
CIVILIZATION 99900
COOL CROCK.T. 49900
CONAN CIMM.....69900
COVER GIRL 69900
CRUISE F. A.C. ...59900
D/GENERATION.79900

DELUX STR.P II. 59900
DEATHBRING.....39900
DOUBLE D. 3 49900
DYLAN DOG 49900
DRAGON'S L II ...99900
DRAGON'S L.E. ...79900
DUCK TALES 49900
EPIC 79900
EUROP.CHAMP .79900
FASCINATION.....79900
FIRE TEAM2020 79900
FLOOR 13 79900

GAZZA II 39900
GOBLIINS 69900
GODFATHER.....59900
GODS 49900
GOLDEN AXE.....49900
GUY SPY 79900
H.O CHINA 99900
H.QUEST+RET.W69900
HOOK 69900
INTEL.PURSUIT .69900
KICK OFF II.....49900
KING'S Q. V 99900
LEMMINGS 69900
MAG.SCROLLS ..59900
M.FORTRESS 59900
MEGATRAVEL.II.69900
MILLEMIGLIA.....69900
OBITUS 79900
O.N.M.LEMMING 49900
PAPERBOY 2 49900
PITFIGHTER 39900
POLICE Q.3 99900
PREHISTORIK 39900
PRINCE O.PERS 39900
P.TENNIS T.2 59900
QUEST &GLORY 59900
RIDERS OF R. 69900
ROLLING R. 39900
SARGON V 69900
SPACE 1889 69900
S.SPACE INV 39900
SPACE ACE II.....69900

SPACE Q.1 99900
SPACE WRECK. 59900
SPEEDBALL 2 79900
STRIKE II 39900
TEAM SUZUKI 59900
TERMINATOR 2 .39900
T.KILLING CL. 79900
T.SIMPSONS 49900
T.TERMINATOR .69900
TITUS THE FOX 49900
UMS II 79900
UNREAL 59900
VOLFIELD 39900
W.BEAMISH 99900



W.G.HOCKEY 69900
WILD WEST W. ...59900
WILD WHEELS 39900
WRATH O.T.DE. .69900
WWF WRESTL 49900

DOS SIM/ADV

ATF II 29900
A10 TANK K. 89900
B.A.T 59900
BATTLECHE. 2 ...69900
BATTLETECH II .79900
BIG BUSINESS ..49900
CASTLES 69900
CASTLES DATA .33000
CASTLE DR.BR. .99900
CENTURION 69900

CIVILIZATION 99900
CON.LONGBOW 99900
ECO QUEST 99900
EYE O.T.B. 69900
EYE O.T.B.II 69900
EPIC 79900
F117 NIGHTHA. ...89900
F14 TOMCAT 59900
F19 STEALTH F. ..99900
FALCON 3 109900
GUNSHIP 2000 ...89900
HARPOON 1.2 79900
HARPOON BAT3 49900
HARPOON BAT4 49900
INDIANA JONES4 ...99900
INT.SPORT CH. 69900
JETFIGHTER II 79900
KINGS Q. V 99900
LOOM 69900
L.S.LARRY III 99900
L.S.LARRY V 89900
MAD TV 59900
MANIAC MANS. .69900
MARIO ANDRET. 69000
MEGATRAVLER .69900
MONKEY ISL.2 ...89990
MIG29 S.F. 79900
M.U.F.TALES 99900
NO.G.GLORY 69900
NOVA 9 99000
PACIFIC ISLAND 79900

PERSONAL PRO 79900
RED BARON 99900
ROBINHOOD 49900

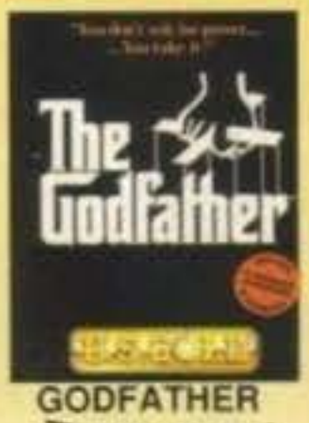
ROGER RABBIT .69900
SHADOW SORC. 69900
SHANGAI 2 79900
SHUTTLE 99900
SILENT SER.II 79900
SIM EARTH 89900
SPACE 1889 69900
SPACE Q.IV 89900
SIM ANT 89900
STARFLEET I 59900
STAR TREK 79900
S.OPERATION D 49900
TIMEQUEST 79900
TONY LA RUS. 69900
TV SPORT BOX. .69900
ULTIMA UNDER. 89990
ULTIMA VII 89900
VENGEANCE 79900

WORLD TENN.CUP. 79900
WING COMM 59900
WING COMM.II 79900
WING SEC.M I 39900
WING SEC.M II ...39900
WING SPEECH 39900

MS-DOS COMPIL.

AD&D ACT C. 89900
AIR SEA SUPR. 69900
AWARD WINN. 59900
OYLES BOOK 99900
PC GAME COMP. 69900
SOCCER STAR 49900
ULTIMA TRIL. 89900
WING COMM.LUX. 99900

SIMPSONS
~~L.49.900~~
L.29.000



GODFATHER
~~L.39.900~~
L.29.000

BARDS TALE III
~~L.39.900~~
L.29.000

PIT FIGHTER
~~L.39.900~~
L.19.000

BUDOKAN
~~L.39.900~~
L.19.000

GHEISHA
~~L.39.900~~
L.19.000

JONES
~~L.69.900~~
L.39.000

STORMOVIK
~~L.69.900~~
L.29.000

MONKEY ISL.
~~L.39.900~~
L.39.000

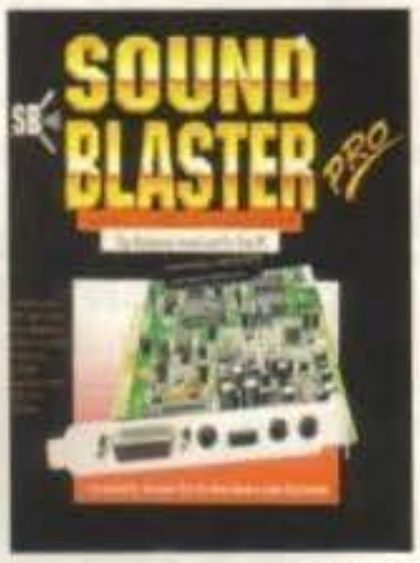
TV SPORT BOX.
~~L.69.900~~
L.39.000

INDY500
~~L.69.900~~
L.39.000

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA INCLUSA.

L'OFFERTA SI INTENDE VALIDA FINO AD ESAURIMENTO DELLE SCORTE.

TUTTI I PRODOTTI SONO SOLO **ORIGINALI.**



VIDEOBLASTER 599000
Sound Blaster Pro II Basic.....269000
Sound Blaster Pro II + Midi.....340000
Sound blaster Multimedia personal Kit 990000
(Sound blaster pro + CD Panasonic +7 Titoli)
Sound blaster Multimedia Business Kit 1050000
(Sound blaster pro + CD Panasonic + works + creative sounds + maromind +selectware + bookshelf +sherlock holmes)

ALEX Mail Service

Servizio di vendita per corrispondenza

TEL.011/4031114
011/4031324
011/4031122
011/4031336

FAX.011/4031001

PUNTI VENDITA:

ALEX COMPUTER
CSO. FRANCIA 333/4 TORINO

ALEX COMPUTER 2
VIA TRIPOLI 179/B TORINO

SERVIZIO ESPRESSO

SPEDIZIONI IN 24/36 ORE IN TUTTA ITALIA

*Consegna tramite Corriere espresso o posta in tutta Italia.
*Pagamento alla consegna.
*Hot Line per probblemi sulla merce.
*Bollettini informativi gratuiti.
*Importazione diretta.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CORE per Amiga

Dopo essersi imposta all'attenzione generale del grande pubblico con tutta una serie di azzeccatissimi platform divenuti poi dei veri classici come Rick Dangerous o Switchblade, la Core decise di intraprendere quella che sarebbe poi diventata una trionfale cavalcata attraverso il mercato del software. Da Corporation in poi, passando per Chuck Rock, hanno infatti di volta in volta dimostrato non solo indiscutibili qualità programmative, ma anche una non indifferente versatilità del loro campo d'azione: se Thunderhawk è stato il primo simulatore di volo, Jaguar il primo gioco di guida, ecco arrivato il tempo per la prima avventura grafica...

Curse of Enchantia

GAMES machine

STAR PLAYER

Siamo a Zeloria, ma il gioco si chiama Curse of Enchantia. Questo significa che c'è stato uno scambio di nomi, e il postino avrà qualche problema con gli indirizzi. Ma perché tutto dev'essere così difficile?

Bah, non è questo il punto: Zeloria o Enchantia sono solo stupidi nomi sgorgati dalla mente fervida di qualche soggettista; a noi importa solo che il gioco sia buono, nel qual caso lo giocheremmo ugualmente fino alla morte, anche se si chiamasse Arlecchino in Ridicolandia! Stabilito questo, si potrebbe azzardare un'osservazione: non so se ve ne siate accorti, ma questo gioco è firmato Core; una circostanza che sicuramente farà spalancare parecchi sorrisi a trentadue denti, visti i precedenti successi.

Allora, iniziamo a chiarire un pochino di cose: Curse of Enchantia è un avventura dove Indiana Jones con la frusta lascia la Z di Zorro sui pantaloni di Mago Merlino, per il gusto di farsi

trasformare in rosp... BIIIP! Ricominciamo da capo: è un avventura (fin qui ci siamo), in cui dovrete pilotare (si fa per dire) un ragazzino appassionato di baseball in un mondo simil-fantasy. E che diavolo ci fa, vi chiederete, un ragazzino appassionato di baseball in un simile scenario? Cominciamo con le supposizioni: se gli piace il baseball, è sicuramente appartenente alla nostra epoca. E' possibile quindi che ci abbia messo la coda il solito scienziato pazzo con qualche esperimento spaziotemporale andato non proprio bene (o forse anche troppo bene). E' possibile, ma stavolta la storia è più strampalata del solito: l'avevate già letta in forma mooolto diffusa nell'anteprima, per cui eccovi una sintesi.

C'è una strega molto cattiva e ancor più brutta che vuole conquistare l'eterna giovinezza: dopo lunghi tentativi mette a punto un'apposita magia necessitante di ingredienti quantomeno insoliti, uno di essi essendo un ragazzino (vi dice nulla la cosa?). Decise pertanto di aprire un portale spaziotemporale verso un villaggio dell'epoca, ma aveva bisogno di tanta energia, e la chiese in prestito alle colleghe. Dopo un'eterna discussione riuscì ad avere l'energia richiesta, e azionò il portale che risucchiò... un ragazzino del futuro (per lei), e nostro contemporaneo, tanto tempo ci volle per convincere le colleghe. La ghenga streghesca restò un po' di stucco alla vista degli abiti moderni e della mazza da baseball, ma il ragazzino si sciolse di

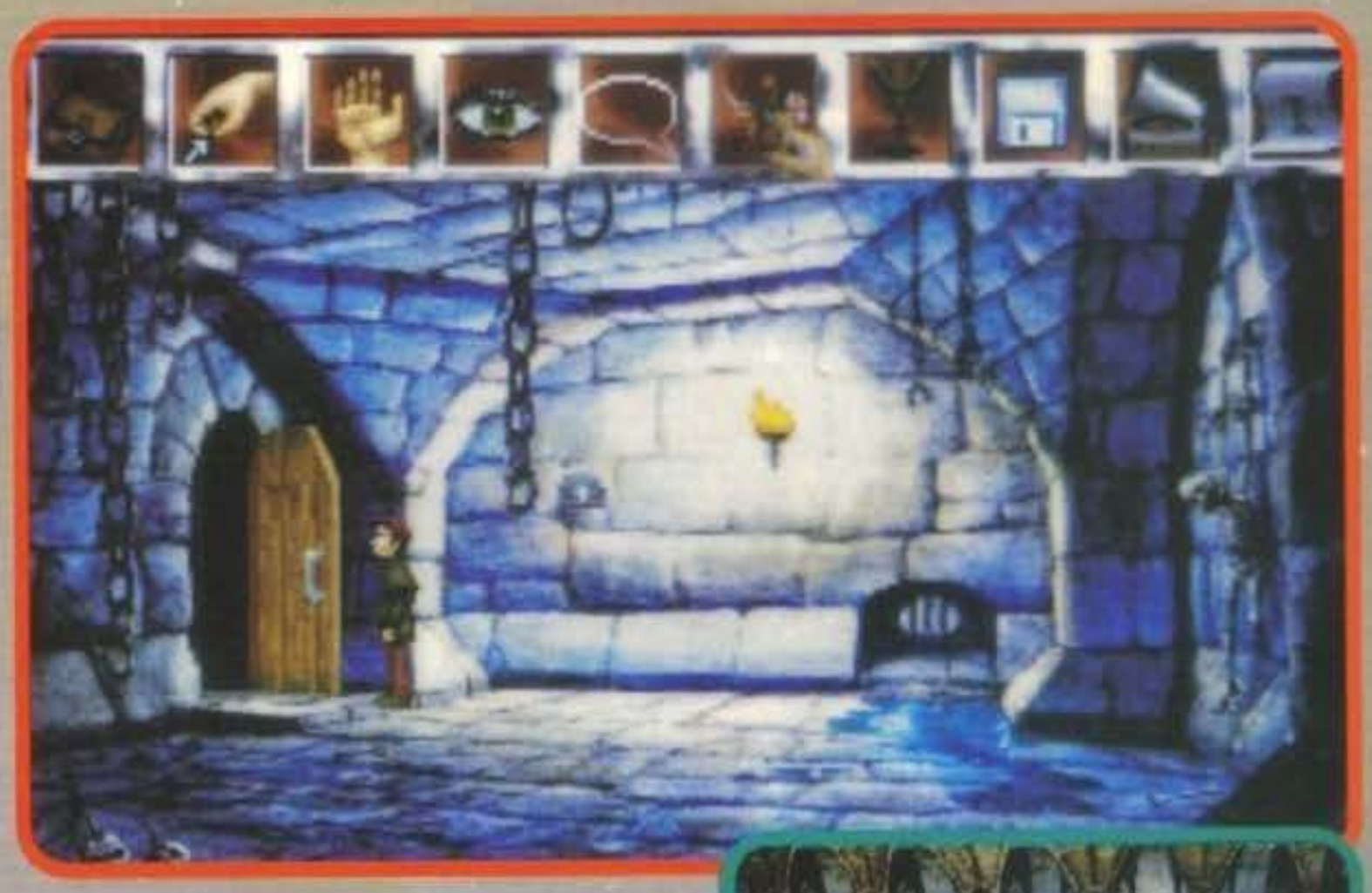
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

paura davanti alle sudicie racchione, e si trovò schiaffato in cella in un batter d'occhio.
Ed è in un'umida segreta che inizia il gioco, con Brad (così è nomato il nostro eroe) appeso per le caviglie al muro. Ora, com'è noto, in una poosizione del genere il sangue va tutto al cervello, provocando un colossale aumento dell'intelligenza: a Brad sarebbe facilissimo trovare qualche idea per liberarsi, ma ormai dovete pensarci voi.
Tecnicamente parlando, Curse of Enchantia è un'avventura dinamica, snodantesi (alla fine ho capito cosa hai scritto, in compenso mi si è annodata la lingua. NdMax) lungo un variegato ambiente ampio 205 quadri video. Questo non significa che troverete 205 locazioni, ma che tutta la grafica di gioco è ampia 205 finestre video: alcune locazioni prevedono lo scorrimento dello schermo, per cui è come avere tanti quadri video in un unico posto.
Una cosa che si nota subito è il tentativo di dedicare tutto lo schermo all'azione, senza avere fra i piedi le noiose aree di stato zeppe di antiestetici caratteri. Questo non causa il minimo problema: quando servirà avere qualche specie di comando sul video, questo apparirà per prestarvi i suoi servigi, per poi sparire nel nulla. COE usa il linguaggio internazionale delle immagini: il testo è stato praticamente abolito, e le icone spadroneggiano. Il comando di cui parlavo prima è in effetti una barra di icone, che appare agendo sul mouse: con essa potrete effettuare tutte le azioni possibili, tenendo conto che le icone sono strutturate ad albero, per cui premendo su una ne appare una nuova serie.
Il pilotaggio è quindi effettuato via mouse, sebbene sia possibile ottenere qualcosina anche da Mister Joystick: il puntatore cambia forma a seconda di che cosa si sta facendo. In particolare, assume la forma di un segno affermativo o negativo in seguito a certe azioni, peccato che questa sintetica risposta sia usata talvolta a sproposito. E questo è più o meno tutto: il commento vi aspetta fra poco, e ad esso vi lascio, ma concedetemi un avvertimento: se giocate spesso a baseball, portate con voi un po' di aglio o qualche pozione anti-strega: non si sa mai...

W.B.



Amiga

Se partiamo dalla grafica possiamo solo restare positivamente impressionati. Lo stile delle immagini spazia dal semi-realistico all'acquerello, con vari gradi intermedi di cartone animato, ma la qualità figurativa è sempre elevata. Lo scorrimento non dà problemi (sull'Amiga non c'è da stupirsi), e qua e là diventa perfino parallattico. La grafica mobile è però inferiore alla grafica di sfondo: da un lato i personaggi sono animati in maniera simpatica, ma dall'altro le animazioni sono un po' grezze, e l'effetto 3D del paesaggio non è reso in maniera soddisfacente dal movimento degli sprite.
Sul piano della giocabilità è da dire che è un gioco facile e intuitivo, quasi del tipo "punta e premi". C'è come unico problema: l'assenza di testi esplicativi, per cui compiendo un'azione impossibile non si viene informati del perché non può funzionare. Sul piano della durata, infine, ci sono 205 schermate con problemi un po' dappertutto e che richiedono attenzione; insomma, diciamolo chiaro, la Core sta continuando a fare centro!

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

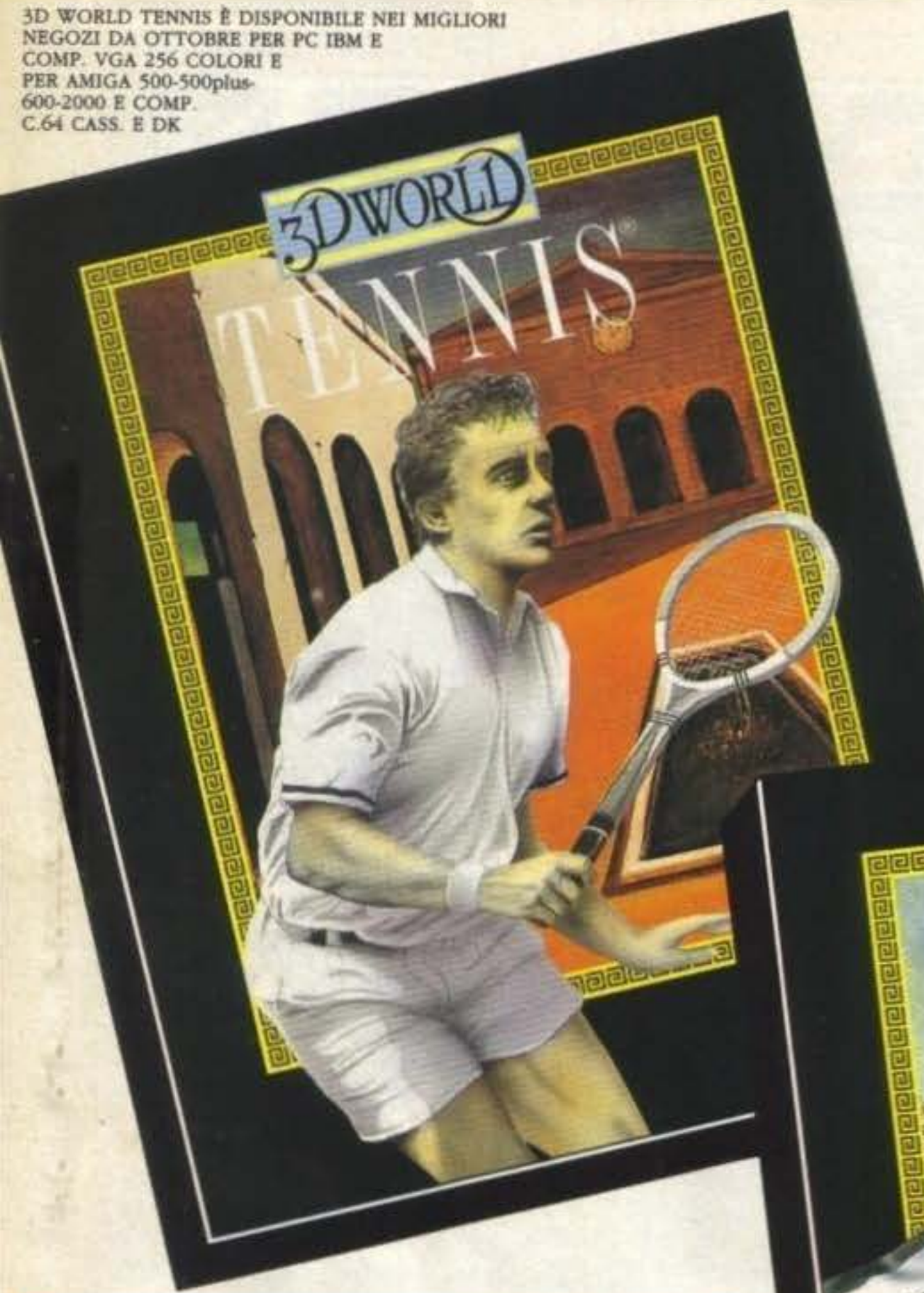
GLOBALE 91%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

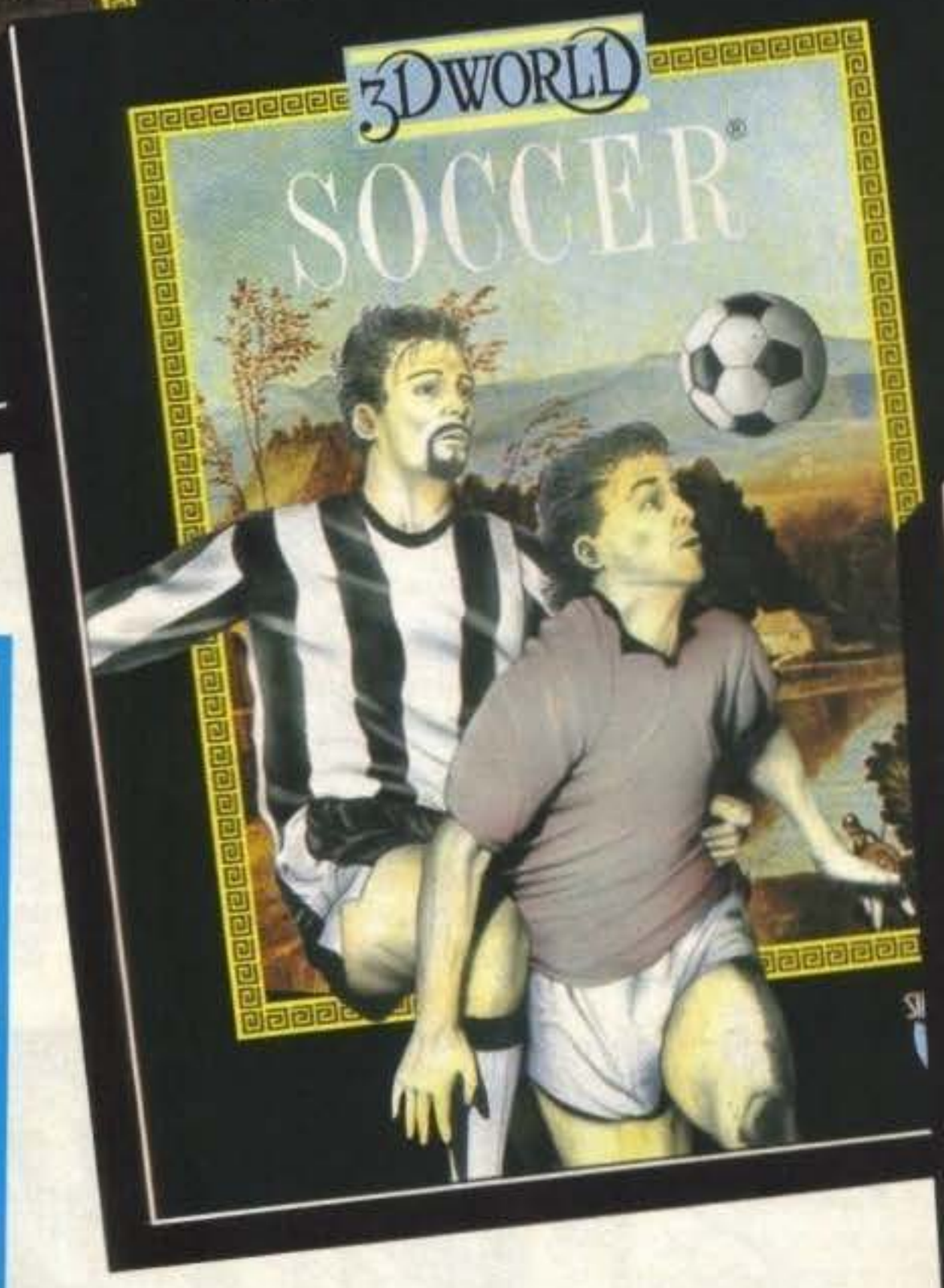
http://www.oldgamesitalia.net/

3D WORLD TENNIS È DISPONIBILE NEI MIGLIORI NEGOZI DA OTTOBRE PER PC IBM E COMP. VGA 256 COLORI E PER AMIGA 500-500plus-600-2000 E COMP. C.64 CASS. E DK



3D WORLD SPORTS®

3D WORLD SOCCER È DISPONIBILE NEI MIGLIORI NEGOZI DA OTTOBRE PER AMIGA 500-500plus 600-2000 E COMP. E PRESTO PER PC E COMP.VGA 256 COLORI



NELLE CONFEZIONI TROVERETE IN REGALO UNA DI QUESTE SPLENDIDE PINS IN TIRATURA LIMITATA DA COLLEZIONARE.

Simulmondo s.r.l.
Viale B. Pichat 28/A - Bologna

3D WORLD BOXING È DIS
COLORI E PER AMIGA 50

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

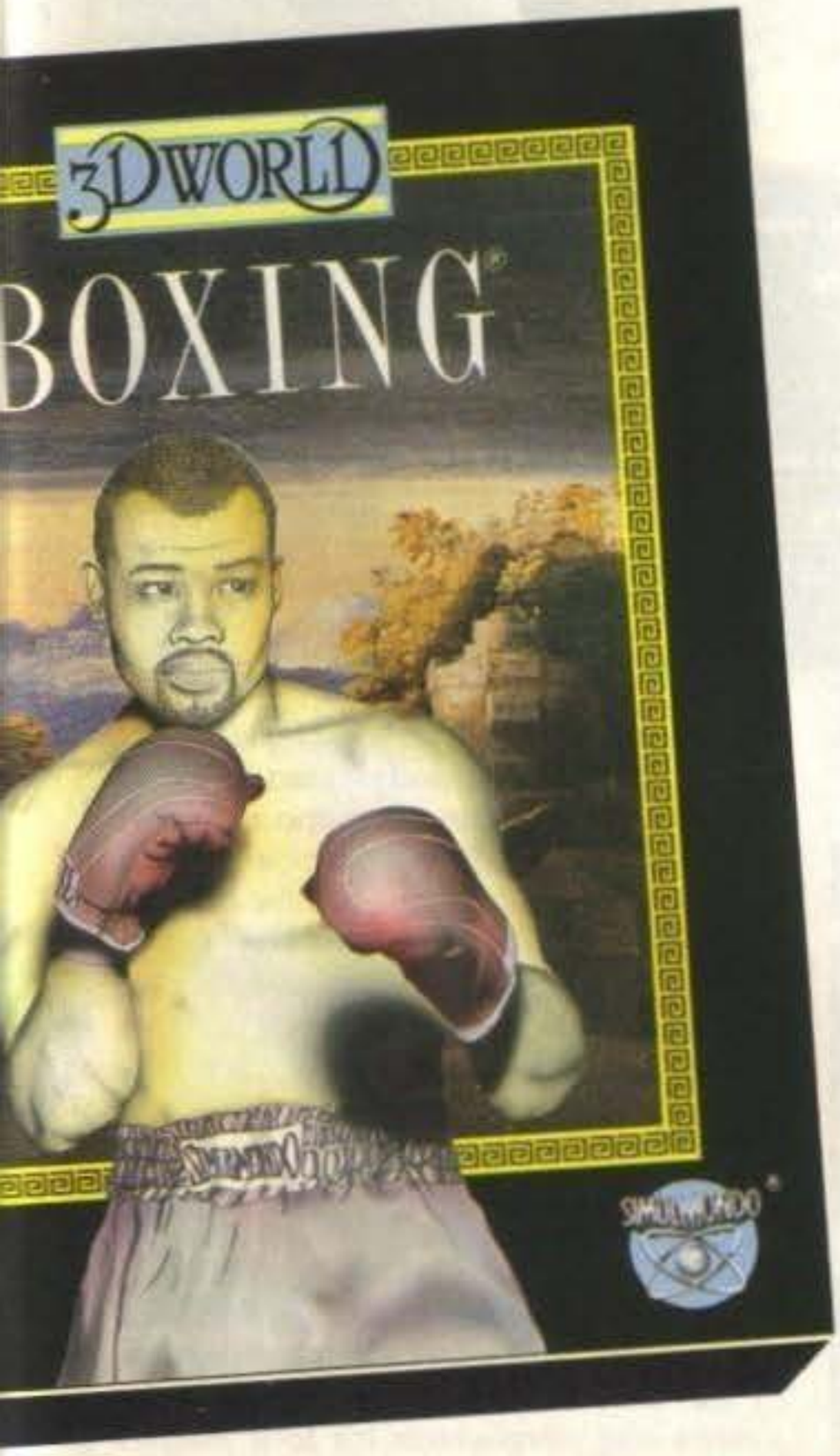
SIMULATORI VERI

LA **SIMULMONDO** È FIERA DI PRESENTARE IL MASSIMO DEI SIMULATORI SPORTIVI! RIMARRETE STUPEFATTI DAL REALISMO DI **3D WORLD TENNIS, 3D WORLD SOCCER** E **3D WORLD BOXING.**

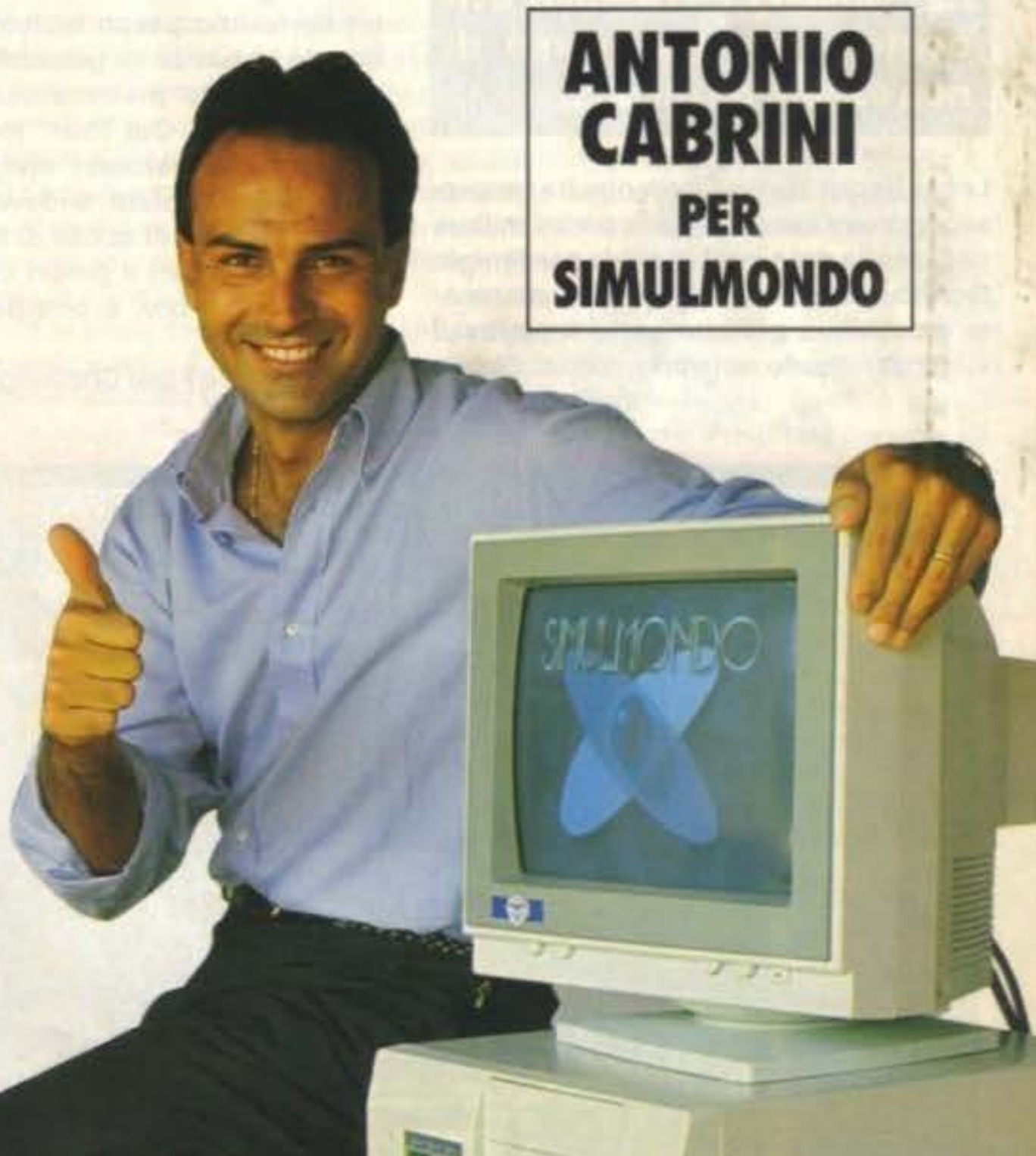
3D WORLD TENNIS TI DÀ LA POSSIBILITÀ DI MUOVERTI IN QUALSIASI PARTE DEL CAMPO, POTRAI GIOCARE SU TUTTE LE SUPERFICI, AVRAI TUTTE LE OPZIONI TECNICHE, STRATEGICHE, INTERATTIVE CHE HAI SEMPRE DESIDERATO.

3D WORLD SOCCER È IL MIGLIOR SIMULATORE/GIOCO DEL CALCIO MAI PUBBLICATO PER COMPUTER E CONSOLE!!! TUTTI I GIOCATORI SONO VERI CALCIATORI DIGITALIZZATI, CI SONO DUE TIPI DI CORSA E IL COMPUTER TI DÀ SEMPRE IL PUNTO DI VISTA MIGLIORE. DAVVERO NON AVRETE MAI VISTO E INTERAGITO NIENTE DI COSÌ REALISTICO, GIOCABILE E INNOVATIVO.

IN **3D WORLD BOXING** HAI LA POSSIBILITÀ DI MUOVERE DI 360° I PUGILI CHE SONO VERI BOXEURS SIMULATI, DI POTER UTILIZZARE IL CLINCH (CIOÈ PUOI «LEGARE» QUANDO SEI IN DIFFICOLTÀ), E DI POTER SCEGLIERE TRA TANTISSIME COMBINAZIONI DI CARATTERISTICHE DA ATTRIBUIRE AL TUO CAMPIONE.



ANTONIO CABRINI
PER
SIMULMONDO



Distribuiti in esclusiva da LEADER

PONIBILE NEI MIGLIORI NEGOZI DA OTTOBRE PER PC IBM E COMP. VGA 256
-500plus-600-2000 E COMP. C. 64 CASS E DK

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GREMLIN per Atari ST, Amiga L. 59.900

LOTUS III

THE ULTIMATE CHALLENGE

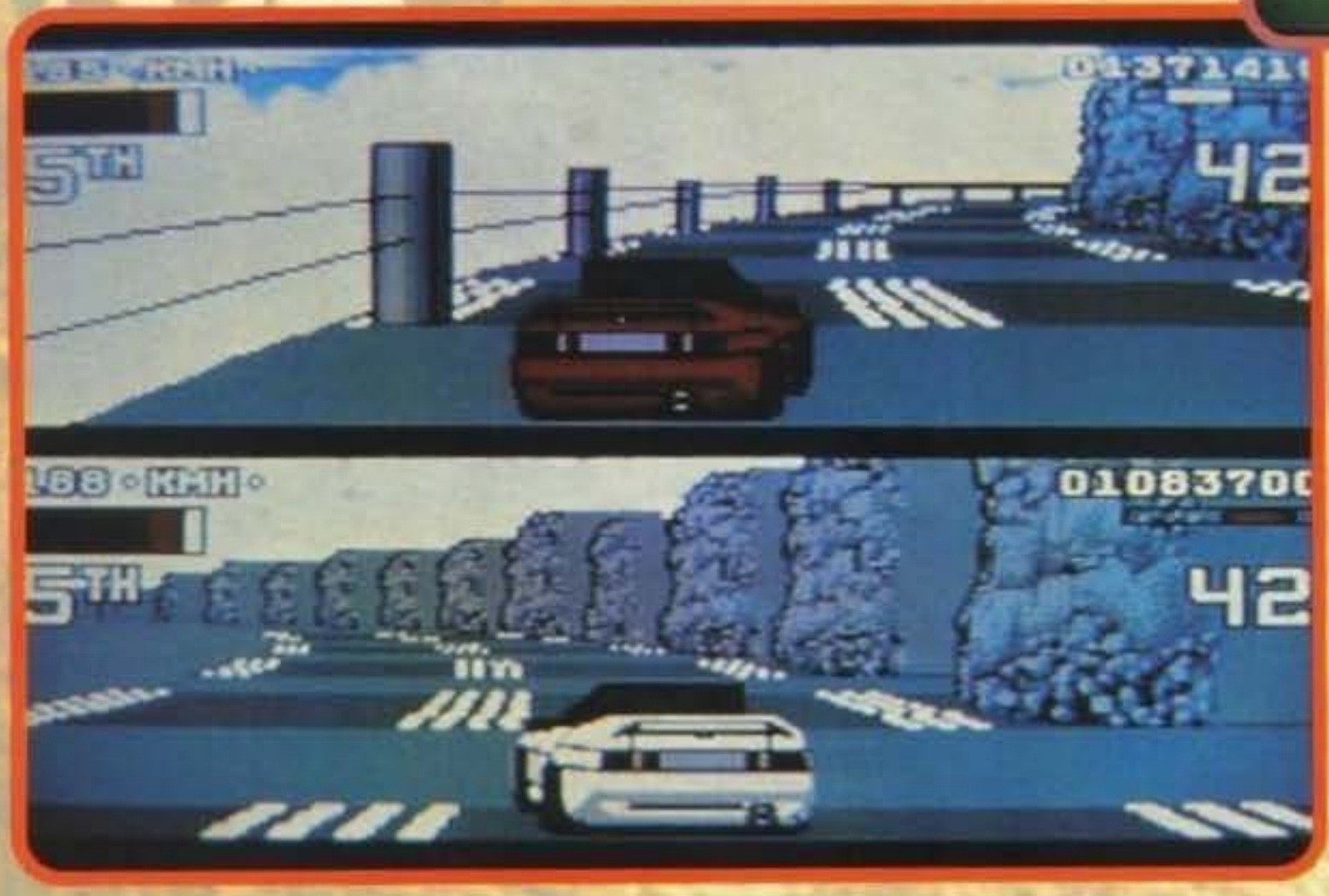
Quasi tutte le grandi epopee che hanno fatto la storia sono divise in trilogie: basti pensare al trittico Guerre Stellari, L'Impero Colpisce Ancora e Il Ritorno dello Jedi, senza contare la serie di Indiana Jones oppure quella di Alien (avete visto il terzo, secondo voi non è una porcheria? NdMax). La Gremlin, evidentemente, ha deciso di non essere da meno...

Lotus Esprit Turbo Challenge ha rappresentato una vera e propria pietra miliare nella storia dei giochi di guida per Amiga: tecnicamente ineccepibile, estremamente giocabile e perfetto sotto il punto di vista del grado di sfida. Lotus Turbo Challenge 2 ha rappresentato un passo in avanti riguardo la realizzazione tecnica e un lievissimo passo indietro per quanto riguarda la giocabilità rispetto al suo predecessore: la struttura "alla Out Run" (ovvero una serie di percorsi divisi per "checkpoint") infatti rendeva decisamente meno di quella di Lotus, suddiviso in veri e propri circuiti con tanto di box e posizioni in gara.

Lotus III - The Final Challenge rappresenta il cosiddetto anello mancante tra il primo e il secondo episodio della serie: sono state mixate infatti particolari da tutti e due i succitati giochi, per meglio rispondere alle migliaia di richieste pervenute alla Gremlin dopo l'uscita di Turbo Challenge 2 (all'inizio infatti questo doveva essere l'ultimo "episodio", ma la quantità di lettere e telefonate arrivate alla nota casa di software sono state tali e tante da convincerli a "riesumare" i programmatori). Innanzitutto, se all'inizio si poteva solo usare la Esprit e poi la Elan, in Lotus

III è addirittura possibile scegliere tra i due lussuosissimi modelli standard e un nuovo, velocissimo prototipo cabriolet noto come M 200. Ai fini del gioco, non ci sono grandi differenze, a dire il vero, persino lo sprite principale non è che cambi molto, ma è un'idea simpatica e permette di ammirare le schede delle tre Lotus davvero molto belle.

Parlando poi dei percorsi, quelli presenti in Final Challenge sono di tutti e due i tipi sunnominati, accontentando così praticamente tutti, ce ne sono ben tre set (come in Lotus) ed è possibile crearne da zero grazie all'editor più facile da usare del mondo. Non si tratta infatti di pigliare i vari pezzetti di tracciato e fare attenzione che combacino tra loro magari passando anni e anni tra cambi di dischi e salvataggi, ma di uno strano "genera-



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

tore matematico" che permette di controllare la quantità e qualità dei vari elementi in ogni elemento: tramite alcuni selettori è possibile controllare la difficoltà (valore generale che indica il tempo a disposizione e l'abilità del computer), le curve (quante?) e il tipo di queste, le "colline" e la loro altezza, la quantità di oggetti presenti e se sono ordinati o meno, la quantità di ostacoli e la lunghezza del percorso: ognuno di questi parametri, nove incluso il tipo di fondale (comprendente nebbia, pioggia, vento trasversale e così via) concorre a formare un codice che una volta segnato permetterà di giocare lo stesso percorso semplicemente immettendolo, inoltre ci si potranno creare veri e propri "database" di tracciati magari da scambiare tipo figurine ("io ti do un percorso cittadino tranquillo e tu mi dai quello sulla montagna tutto curve" "ma va là, beota, te lo puoi fare da solo" ehm, diciamo che non ho reso l'idea). Anche se questo metodo non consente un grandissimo controllo sul risultato finale, permette di definire gli aspetti della pista

in maniera generale ed è senz'altro meglio di niente.
Inoltre, i percorsi creati dall'utente possono essere collegati tra loro per formare un campionato "alternativo" rispetto a quelli già inclusi, così non si presenterà mai il temutissimo problema noto come "ho già finito tutti i livelli e non c'è più gusto"... provate voi a finire ventisei elevato alla nona per novantanove percorsi!

Marco Auletta

Amiga

Vi vedo già tutti in massa con il portafoglio alla mano pronti a scattare alle quattro parole fatidiche: "Lotus III è galattico". E invece no! Tutti fermi, e datevi una calmata. Partiamo dai pro (yeah man, I'm a real pro, and no one's tougher than me...): tutto quello che non riguarda il gioco vero e proprio, ovvero presentazione, schermate di intermezzo, schede dei veicoli, editor dei tracciati, quantità e qualità di opzioni e così via è più che dignitoso, c'è persino l'autoradio tra un quadro e l'altro per selezionare musica e effetti sonori, ma che bella novità (basta! Non ne possiamo più! Mettete qualcosa d'altro!). Lo strano arriva quando si prende in esame il gioco vero e proprio: la grafica è la stessa di Lotus, e quindi niente di male anche se una piccola evoluzione in effetti ci sarebbe stata bene, e il sonoro idem, ma che mi dite delle routine del movimento della strada? Cosa è successo? Fintanto che si gioca da soli e non si supera un limite massimo di oggetti sullo schermo davvero molto basso, si muove da sogno, esattamente come in Lotus " ed esattamente come dovrebbe essere un gioco così atteso. Ma provate solamente a selezionare un tipo di tracciato troppo "esigente" come la strada di montagna (copiata da Jaguar!) o uno con un paio di alberi in più del solito e vedrete la strada fermarsi e addirittura muoversi all'indietro in virtù di un aggiornamento non troppo felice. Se poi si gioca in due, il problema diventa ancora più evidente.
Dove è finita la tanto decantata fluidità, vera e propria bandiera di questa serie, unico baluardo contro l'assalto della concorrenza? Fortunatamente, non tutti i tracciati sono affollatissimi e non è necessario giocare in due (però è più divertente!), così il risultato generale è tutto sommato positivo, anche se rimane la netta impressione che si sarebbe potuto fare qualcosa di più. E' comunque l'ultimo episodio della serie Lotus, e questo dice tutto.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:
GLOBALE 90%

ESPRIT TURBO SE
Velocità massima: 260 km/h
Accelerazione: 0 - 100 in 4.7 secondi

ELAN SE
Velocità massima: 220 km/h
Accelerazione: 0 - 100 in 6.7 secondi

M 200
Velocità massima: 236 km/h
Accelerazione: 0 - 100 in 5.7 secondi

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PRESENTI SMAU '92 PAD.42 STAND A06
CHIEDI IL NOSTRO NUOVO LISTINO.

NEWEL® srl

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 39260744 r.a.
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035

ORDINA SUBITO: TEL. (02) 33000036

Tutti i prodotti qui sotto elencati, sono realmente disponibili a magazzino, salvo esaurimento scorte.

Prova il nostro nuovo servizio di vendita per Corrispondenza in tutta l'Italia, sarai sorpreso dalla rapidità delle nostre consegne.

Newel tutto per il tuo PC - MS DOS compatibile dal classico 286 20 Mhz, al 386 SX 33 Mhz, dai 386 DX 40 Mhz fino ai 486 DX 33 e i nuovissimi 486 DX2 50 Mhz!

TRASFORMA IL TUO VECCHIO 286 IN UN 386!

MOTHERBOARD 386 SX 33 con CPU	L 298.000
MOTHERBOARD 386 DX 40 con CPU + cache Memory	L. 398.000
MOTHERBOARD 486 DX 33 + cache Memory	L. 998.000

STAMPANTI IN OFFERTA:

M-1270 Commodore stampante int. jet parallela per PC silenziosissima L. 248.000

NEC P20 24 aghi L. 620.000

PC PORTATILI NOTEBOOK

meno di 3 Kg. ultracompatti.
Dal 386 ai nuovissimi
486 DX 33 con 200 HD MB

NUOVI PREZZI

386 SX 25 2 MB RAM drive, VGA, HD 60 MB
L. 2.300.000
486 SX 25 - HD 80 MB
L. 2.900.000

WINDOWS 3.1 versione comleta in italiano L. 198.000

VIDEOBLASTER

- Digitalizzatrice Video Windows 3.1 compatibile
- Formati PCX, TIFF, BMP, MMP, GIF, TARGA
- Acquisizione 640 x 480 IN 2.000.000 colori
- Lavora in modo VGA, SVGA a 256 e 32.767 colori!
- Amplificatore, Mixer Stereo

L. 588.000

SCHEDE MUSICALI

- Sound Blaster 2.0 L. 198.000
- Sound Blaster Pro comp. Window 3.1 L. 268.000
  SOUND BLASTER PRO MULTI MEDIA KIT
- Sound Blaster Pro + Interfaccia CD ROM Sony + CD ROM Sony + 3 CD omaggio L. 980.000

Dischetti 3½ BULK TOP-QUALITY

1 MB	2 MB
50 pezzi 900 cad.	50 pezzi 1500 cad.
100 pezzi 800 cad.	100 pezzi 1400 cad.
200 pezzi 700 cad.	200 pezzi 1200 cad.

INTERFACCIA VIDEO

L. 148.000 PC VGA > TV scart

Novità assoluta permette di collegare una qualsiasi scheda VGA a tutti i televisori con presa Scart! Risparmierete spazio,, potrete usare il PC più liberamente senza più portare in giro il monitor e, inoltre, potrete collegare una TV 28 pollici, (un monitor equivalente costerebbe 5 milioni)

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia 1 anno.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

Computers ed accessori

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75
Telefono negozio (02) 39260744 r.a.
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035

ORDINA SUBITO: TEL. (02) 33000036

PRESENTI SMAU '92 PAD. 42 STAND A06
CHIEDI IL NOSTRO NUOVO LISTINO.

Prova il nostro nuovo servizio di vendita per Corrispondenza in tutta l'Italia, sarai sorpreso dalla rapidità delle nostre consegne

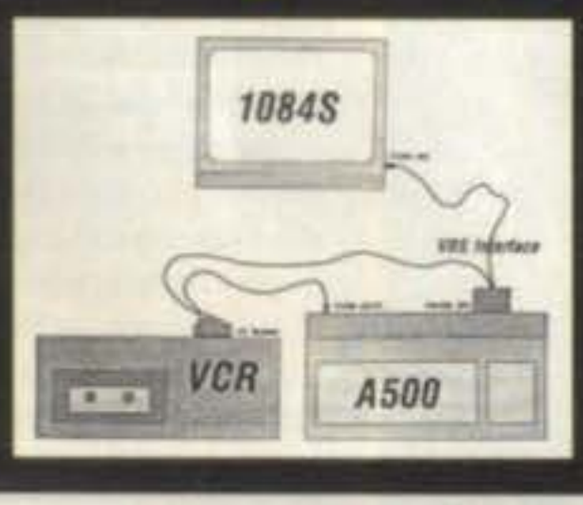
VIDEO BACKUP L. 88.000

VIDEO BACKUP + VIDEOCASSETTA con oltre 200 programmi L. 138.000

Utile accessorio per salvare enormi quantitativi di dati utilizzando un semplice videoregistratore. Potete fare qualsiasi tipo di backup dei files, backup di hard disk, directories o singoli dischetti utilizzando un comune videoregistratore. Una cassetta da 240 min. offre uno spazio di circa 200 Mb. Il backup di un singolo disco impiega circa 64 sec. L'accessorio lavora come uno Streamer con la possibilità di recuperare solo determinati files grazie ad un menù che terrà conto dei giri del videoregistratore. Così ci si potrà posizionare direttamente sul file interessato. L'Hard/Floppy Video Backup può essere usato anche senza il possesso di un Hard Disk. Nella confezione è compresa una videocassetta con 160 Mb di software Pubblico Dominio.

Software e manuale in italiano!
(versione integrale 35 pagine)

DISPONIBILE



NOVITA'!

Bootselector L. 19.000

Il Bootselector è un kit che si installa all'interno del tuo Amiga 500 o 2000; permette di usare il drive esterno come Df0: (drive interno) evitando così un eccessiva usura dello stesso, spesso si possono risolvere anche problemi di compatibilità di giochi, semplicissima installazione, non necessita saldature, chiare istruzioni in italiano

Kickstart 1.3 L. 79.000

Nuova scheda per A500 Plus. Si inserisce semplicemente all'interno dell'Amiga senza saldature. Permette di mantenere il S/O 2.0 ed il S/O 1.3 selezionabili tramite l'apposito interruttore. Si risolve così il problema d'incompatibilità con programmi e giochi. Semplice installazione, manuale in italiano.

Kickstart 1.3 per Amiga 600 L. 89.000

Nuova scheda per A600 . Si inserisce semplicemente all'interno dell'Amiga senza saldature. Permette di mantenere il S/O 2.0 ed il S/O 1.3 selezionabili tramite l'apposito interruttore. Si risolve così il problema d'incompatibilità con programmi e giochi. Semplice installazione, manuale in italiano.

Kickstart 2.0 Automatico L. 89.000

Trasforma il tuo vecchio A500 e 2000 V1.3 con il rivoluzionario 2.0. Il tutto studiato su una apposita scheda dotata di interruttore automatico (tramite pressione sul tastomouse) con il quale si può selezionare, secondo l'uso, il S/O 1.3 o 2.0. Semplice installazione e senza saldature. Manuale in italiano.

Trackball L. 99.000

Trackball senza fili per tutti gli Amiga.

NOVITA' !

OFFERTE ESPANSIONI DI MEMORIA

512 K per A500 e A500 Plus	L.	59.000
512 K + clock per A500	L.	69.000
1,5 Mb + clock per A500	L.	179.000
2 Mb + clock per A500	L.	279.000
1 Mb per A500 Plus	L.	119.000
2 Mb Esterna per A1000	L.	390.000
2 Mb Espandibile a 8 per A2000	L.	350.000
Espansioni Esterne Supra 2 Mb espandibile fino a 8 Mb	L.	390.000

DRIVE AMIGA

Interno per A500	L.	120.000
Interno per A2000	L.	120.000
Esterno per tutti gli Amiga	L.	130.000

ROCKGEN PLUS L. 399.000

Genlock Plus per tutti gli Amiga & CDTV con visualizzazione su 3 monitor in contemporanea; doppia dissolvenza; video passante; software "Home Titler" professionale per titolazione in omaggio.

A-TONCE L. 275.000

Trasforma l'Amiga in un PC 286.

A-Tonce L. 449.000

Versione Professionale.

Amiga - Mouse Selector L. 29.000

Permette di collegare mouse e joystick contemporaneamente e selezionare quello che si vuole usare, senza staccare ogni volta il mouse.

Penna Ottica Amiga L. 29.000

Disegna sul video con la massima semplicità; divertente!

220 - Protector L. 59.000

Multopresa a 8 spine, consigliata da tutte le principali case di computer, previene guasti accidentali, sbalzi di corrente, ecc. La multipresa è dotata di interruttore luminoso e protect switch. Indispensabile!

Super Televideo L. 149.000

Questo accessorio permette la ricezione del Televideo RAI e tutte le altre reti che trasmettono un programma analogo come il Teletext ecc. Collegamento tramite la parallela Amiga ed un segnale Videocomposito che può essere preso da un videoregistratore o televisore (spinotto RCA/CHINC o da Scart). Permette inoltre il salvataggio su disco e la stampa. Facile utilizzo.

Tutti i prezzi sono IVA compresa. Tutti i nostri prodotti sono coperti da garanzia di un anno.

http://www.oldgamesitalia.net/

Tutti i marchi sono registrati e appartengono ai loro proprietari

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MICROPROSE per PC L. 129.900

Darklands™

Wittemberg, primo Gennaio dell'anno 1400....

Quattro persone, quattro vecchi amici parlano in un taverna seduti attorno a un tavolo rettangolare. Nel corso della loro non breve vita hanno sempre perseguito gli ideali dell'onestà e della virtù. Gretchen Wilburg e Gunther Langer sono due guerrieri. Entrambi di estrazione sociale piuttosto alta, si sono formati presso una buona scuola d'armi a Leipzig sotto la guida di un amico personale del padre di Gunther. Hanno condiviso molte cose dall'inizio della loro amicizia, a partire dal cibo per finire alle donne, ma non l'arma da utilizzare. Gretchen divenne un ottimo guerriero di spada, mentre il suo compagno preferì l'arte della mazza. Nonostante le differenze imposte dalle caratteristiche delle armi, gli stili di combattimento adottati dai due compagni si rivelarono estremamente simili, quasi quanto il loro aspetto fisico: alti, muscolatura possente e capelli biondi erano i tratti che subito li identificavano, il colore degli occhi e una diversa forma del naso quelli che li diversificavano.

GAMES machine

STAR PLAYER

L'uomo sottile che siede di fronte al più vecchio dei due, solo di un paio d'anni, è Hans Muller. Venti anni di esperienza nel campo dell'alchimia lo hanno reso uno dei migliori alchimisti della regione. Una capigliatura scura e folta nasconde quasi completamente il suo volto dalla carnagione quasi bianca. E' avvolto da una tonaca grigia completa di cappuccio che giace inutilizzato sulle spalle mentre giocherella con l'anello bianco che adorna l'anulare destro.

L'ultimo della compagnia è Ebhard Von Achdorf: forse la figura più enigmatica del gruppo. Siede tranquillo davanti a un boccale di birra mentre ascolta con espressione interessata quel che Gretchen sta dicendo. Trentasei anni abbondanti, ha lasciato la casa della sua nobile famiglia quando ne aveva solo quindici per entrare in un monastero. Lì ha studiato a ritmo frenetico per quasi undici anni e poi, una volta appresi il sistema di studio e la cultura di base necessaria alla coltivazione dello stesso, è tornato dal padre a cercare un'istruzione militare. Sicuramente lo strano passato che lo caratterizza non ha influito negativamente sulla sua preparazione tanto spirituale quanto militare. Nei duelli riesce a dare molto filo da torcere ai due guerrieri formali, e altrettanto bene riesce a entrare nelle grazie degli Dei.

"Abbiamo sempre servito gli ideali dell'onestà e della giustizia, miei amici."- dice Gretchen - "Ma la nostra cittadina non è il luogo giusto per noi!"

"Giusto!" - incalza Gunther- "il male della nostra cittadina sono poco o nulla rispetto ai soprusi e alle tirannie che restano impunite nella nostra gloriosa terra."

"Già Gretchen, penso proprio di sapere dove vuoi andare a parare."

"Certo Ebhard, il macigno biondo vuole coronare il suo vecchio sogno di gloria e libertà. Si prendono dei cavalli, le armi, un po' di cibo e si va a raddrizzare i torti e punire i malfattori. Ma sai cosa ti dico? Che io ci sto'. Siamo pronti a guardare in faccia tutto il mondo che ci si vuol parare davanti!"

"Hai ragione. Abbiamo fatto di tutto per la difesa dei nostri ideali in questo posto e non siamo mai andati oltre i confini della provincia. E' ora di andare a cercare quella gloria che abbiamo sempre cercato e che adesso vogliamo prenderci in nome della Verità e della Giustizia".

Anche se sembra una frase tipica da fumetto americano, le cose in questo gioco di ruolo della Microprose stanno proprio così. Nessuna campagna supercomplicata per salvare la pulzella in pericolo o per scongiurare la minaccia dell'ennesimo demone: solo un gioco

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

che inizia con il vostro gruppo che non ha altra intenzione che quella di ottenere della gloria. Cosa fare e da dove iniziare è tutto affare vostro e non si può dire che di roba da fare non ce ne sia. Ogni città che incontrate è composta da molteplici locazioni: il mercato, la "piazza affari", i vicoli malfamati, le taverne, le chiese e così via. E ogni locazione ha il proprio corredo di persone con cui parlare e di azioni che è possibile compiere: nelle chiese potrete parlare con il parroco e ascoltare la messa; nei mercati potrete parlare con gli "impiegati" delle banche o delle gilde e comprare qualcosa di utile; davanti ai posti di guardia potete parlare con i soldati o farvi picchiare da loro, e tutto questo fino a quando non trovate qualcosa di serio da fare. Pensate che è addirittura possibile stabilirsi in una locanda e fare un qualche lavoro poco pagato ma di facile reperibilità se proprio i nostri avventurieri dovessero passarsela male. Le missioni vere e proprie sono le missioni che tipicamente si trova davanti la compagnia di amici che vuol passare un pomeriggio uggioso chiusi in casa a giocare di ruolo. La mia prima, ad esempio, è stata quella di andare a "defenestrare" un cavaliere prepotente che aveva scocciato un po' troppo una gilda di aspiranti signori potenti, e se avete mai giocato di ruolo tra amici non mi potete certo dire che non vi sia capitata una situazione simile.

Per quel che riguarda gli aspetti del gioco quale la resa delle azioni di combattimento o l'eventuale utilizzo di elementi innovativi rispetto alla serie dei RPG della SSI tratti da D&D, posso dirvi che il primo è molto bene implementato grazie alla rappresentazione grafica dalla tre/quarti dall'alto con un sistema di comando non diviso in rigidi "round di combattimento". Per quel che riguarda il secondo... Beh è impossibile non citare il sistema di abilità che, almeno con questo gioco, non sono state implementate solo per far scena.

Giancarlo Calzetta

PC

Sono un grande appassionato di giochi di ruolo. Ogni anno mi iscrivo ai maggiori tornei di RPG e mi diverto sempre tantissimo (oltre a portare a casa qualche discreto risultato). Ovviamente mi sono avvicinato anche al genere RPG su computer ma, sebbene li trovassi comunque divertenti di per sé stessi, non sono mai riuscito a vederli come una trasposizione degli originali giochi di società. Tutto questo fino a oggi. Darklands utilizza un sistema di gioco chiaramente studiato da chi i giochi di ruolo li conosce. Finalmente non c'è una trama rigida e claustrofobica che vi confina in un malefico labirinto di situazioni con una sola uscita. Darklands è un gioco libero. Ogni giocatore può fare quello che vuole quando lo vuole, e per di più lo può fare bene. Finalmente è arrivato il gioco in cui avere l'abilità del nascondersi serve davvero o dove non bisogna per forza ricorrere alle armi per placare un branco di lupi lanciatosi all'attacco. Si può pensare e forse anche vivere alcune situazioni.
Mi rendo conto di avere un po' esagerato nella decantazione delle lodi di questo gioco, ma è indubbio che rappresenti un nuovo modo di vedere questa categoria di videogame.
Ah, stavo per dimenticarlo. L'unico difetto che ho riscontrato in questo gioco è che l'eccessiva libertà d'azione e la ricerca di realismo tendono a rendere piuttosto difficile trovare, quando si è ancora sconosciuti dappertutto, un ingaggio.
Aloha.

TECNICA:	GLOBALE
GIOCABILITA':	93%
INNOVAZIONE:	

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I SUPERECONOMICI

FIGHTER

BLASTER

BLASTER

8 MICROSWITCHES. DOPPI PULSANTI PER MOVIMENTI IMMEDIATI VERSO DESTRA O SINISTRA. SCELTA FUOCO RAPIDO. PER COMMODORE.

FIGHTER

6 MICROSWITCHES. MANOPOLA ANATOMICA. SOLIDA BASE CON VENTOSE PER UNO STABILE APPOGGIO. PER COMMODORE.

LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

KONAMI per PC

NFL

La vostra squadra ha appena perso il Superbowl? Il vostro runningback preferito si è appena stortato una caviglia? Non capite niente di football americano ma volete imparare? La Konami pensa a voi e vi da la possibilità di riscrivere un'intera stagione NFL. Certo che un po' più di fantasia nel titolo non guasterebbe...

Con l'ultimo prodotto della casa d'oltreoceano potrete infatti prendere in mano le redini di una delle squadre della NFL e guidarla, attraverso le 17 settimane di incontri, alla conquista dell'agognato superbowl. Ma andiamo con ordine: all'inizio potrete scegliere tra una semplice seduta di allenamento (vivamente consigliata se non siete degli esperti), una propedeutica partita di precampionato, oppure il campionato completo. Una volta passata questa fase dovrete scegliere che squadra guidare, e soprattutto decidere se intraprendere, oltre alla carriera di giocatore, anche quella di coach, che renderà il tutto molto più complesso. Se avete finito di preparare gli schemi e la formazione tipo siete pronti per scendere in campo, dove vi preparerete a tirare il kick off o a riceverlo dagli avversari. Comincia così il gioco nel vero senso della parola, in cui guidate uno dei giocatori della vostra squadra, che può essere, a turno, un runningback, un quarterback o chi per lui, e che verrà evidenziato da un quadrato del colore del vostro team per distinguerlo da quelli controllati dal computer. Tralasciando le varie fasi della partita, che sarebbero troppo lunghe da spiegare, possiamo comunque dire che il vostro scopo è quello di giungere il più facilmente nella zona di touchdown avversaria e di mettere a segno una meta, oltrepassando la linea di demarcazione con la palla in mano, o ricevendola all'interno della stessa. Oltre ad un replay istantaneo il gioco offre una grafica a 256 colori e un parlato digitalizzato.

Andrea Orchesi

PC

NFL ha molti concorrenti e tra di questi si colloca a metà strada (il vecchio TV-Sport Football era probabilmente meglio e John Madden II è un po' peggio): il campo sembra fatto di vetro, tanto è sfumato perfettamente, gli sprites sono piccoli, ma disegnati molto bene, e lo scrolling è fluido (anche se la pecca maggiore forse consiste che ogni dieci yard l'azione viene bloccata per dei frequenti caricamenti. Il sistema di gioco è nello standard delle simulazioni di questo tipo (alias se non conosci le regole del Football Americano, o spendi delle ore sul manuale o questo non è proprio il gioco per te). In definitiva un simulatore senza troppe pretese che può essere anche interessante per gli appassionati del genere.

TECNICA:

GIOCABILITA':

INNOVAZIONE:

GLOBALE
80%

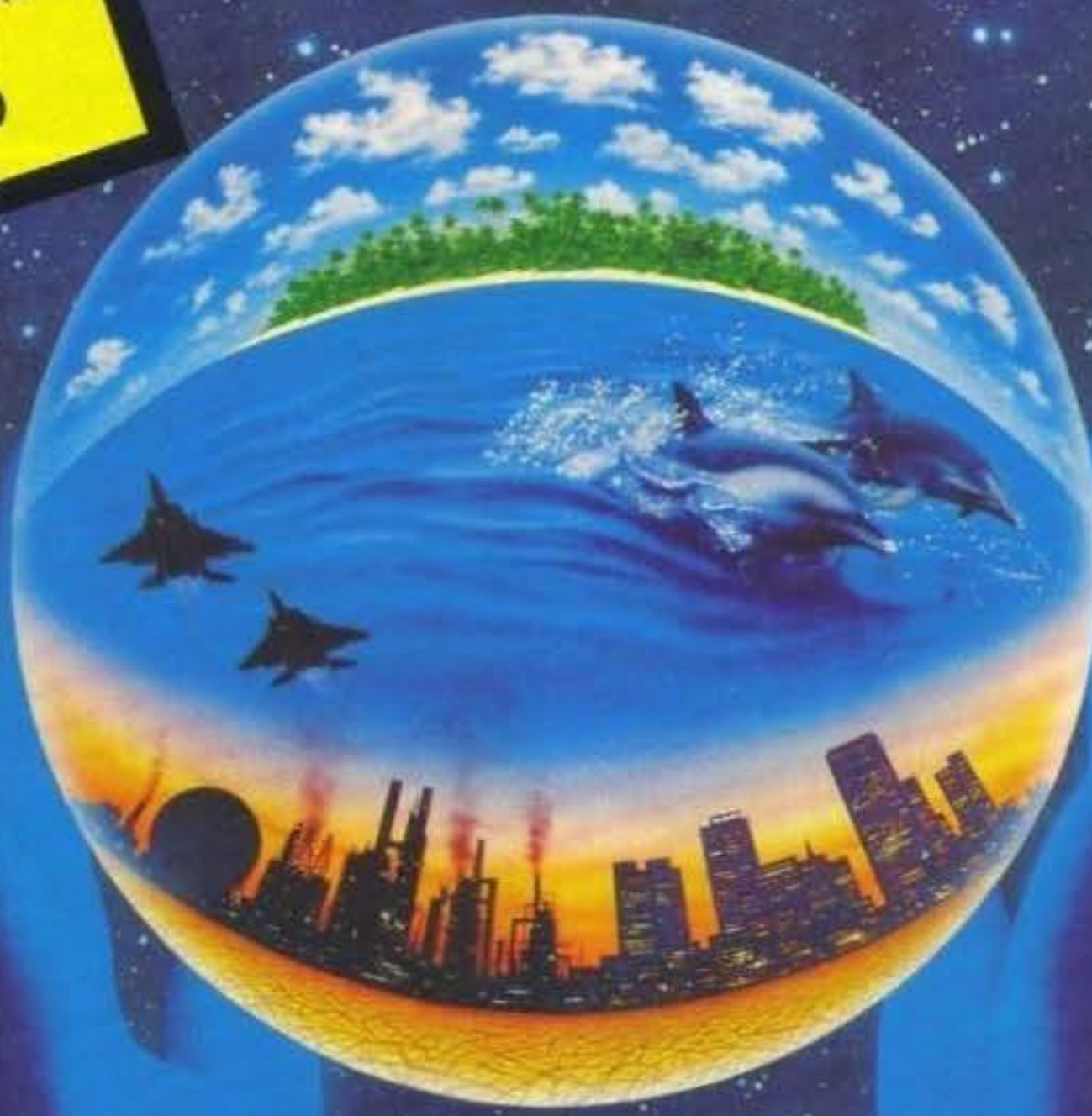
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MILLENIUM METTE IL MONDO NELLE TUE MANI

VI ASPETTIAMO
AL PAD. 42
STAND B10



GLOBAL EFFECT

Costruisci le centrali elettriche per fornire le risorse e ingrandire le tue città.

Costruisci le basi militari per attaccare e difenderti.

Crea le foreste ed i parchi per combattere l'inquinamento mondiale.

Controlla il tasso di inquinamento, d'anidride carbonica e lo strato di ozono.

Ricerca le risorse naturali e controlla la stabilità sismica.

Un mondo lontano - una nuova civiltà. L'equilibrio delicato del pianeta si trova nelle tue mani. Dovrai affrontare le molteplici sfide di un vero leader mondiale - le decisioni che prenderai potranno salvare il pianeta dal surriscaldamento e dall'inquinamento.. Le tue forze potranno sconfiggere il nemico che sta cercando di distruggere le tue città, avvelenando il tuo pianeta.
Il mondo e il potere sono nelle tue mani!

Tieni costantemente sotto controllo lo stato del tuo pianeta.

**Amiga screen shots*

©Millennium 1992

SOFTWARE E MANUALE IN ITALIANO

MILLENNIUM

http://www.oldgamesitalia.net/

- PC VGA 256 colori - Scheda Ad-Lib, Roland, So

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

ELECTRONIC ARTS per PC

HONG KONG MAHJONG PRO

Mahjong significa passero: un tenero passerotto che rischia in continuazione di finire tra gli artigli del drago. Che cosa c'entri col gioco non l'ho ben capito, ma questa è l'illustrazione sulla scatola!

A voi lettori il termine Mahjong potrà far venire in mente quel giochino che sotto Windows si chiama Taipei ed è stato presentato anche dalla Activision col nome Shangai. In effetti, l'insieme di tessere usate è sempre lo stesso, e qui in redazione lo conosciamo bene, perché sul nostro Mac c'è una copia di Shangai: si è rivelato un ottimo distensivo per i momenti di stress, e non mi stupirei scoprendo che è il programma più usato di tutti. A parte questo, Mahjong è la versione reale del gioco, e ha poco in comune con la variante che voi conoscerete: quella, per intenderci, dove dovete smontare una piramide di tessere togliendole via a coppie. Il vostro scopo è un po' quello di un giocatore di poker: realizzare combinazioni con le suddette tessere. Si gioca sempre in quattro, e lo scopo è realizzare scale, tris e poker partendo con una fila di tessere pescate a caso dal mucchio: ad ogni turno se ne prende una e se ne scarta un'altra, che può essere la stessa. La tessera presa può venire dal mucchio o dagli scarti degli avversari: in quest'ultimo caso c'è la possibilità che altri la reclamino, e ci sono apposite regole di precedenza in base alla combinazione che si realizzerebbe.

Nel corso del gioco gli scarti si accumulano (è facile che una tessera non sia estratta da nessuno), e questo darebbe origine alla famosa piramide di Taipei/Shangai, perché tale è il modo in cui si accatastano le tessere inutilizzate. E' difficile, però, completare questa piramide, e generalmente la partita finisce con la base ancora incompleta. Si tratta in sostanza di un gioco dove la fortuna gioca il suo ruolo, ma l'abilità alla lunga si fa sempre sentire; il gran numero di mani giocato per partita sembra voler enfatizzare questo punto.

W.B.

PC

La prima cosa che si nota è l'aspetto un po' "fragile" caratteristico dei programmi compilati. Per fortuna il gioco non ha grandi cose da fare, e quindi procede spedito: solo le animazioni tremolanti lasciano capire la verità. Questo a parte, Mahjong è significativo perché è il secondo programma finora recensito che usa la SuperVGA: un chiaro indizio della nuova tendenza di mercato. Si suppone che fra non molto (diciamo un anno) la SuperVGA sarà diventata la norma di mercato come lo è stata la MCGA per circa un paio d'anni; staremo a vedere. Il gioco in sé acchiappa, e il programma è abbastanza valido: la differenza fra gli avversari si vede, e permette di variare la qualità di gioco a beneficio di vari gradi di esperienza del giocatore. I novizi troveranno molto interessante il tutoriale, peccato che non sia possibile giocare in più di una persona. I grafici, inoltre, presi dall'entusiasmo per la SuperVGA, hanno trascurato il cromatismo della normale grafica VGA: le tessere sono OK, ma fondali di gioco e animazioni lasciano a desiderare. Bè, si sapeva: ai tempi del passaggio EGA/VGA succedeva lo stesso, ma direi che è un po' presto per un nuovo balzo in avanti.

GLOBALE **82%**

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

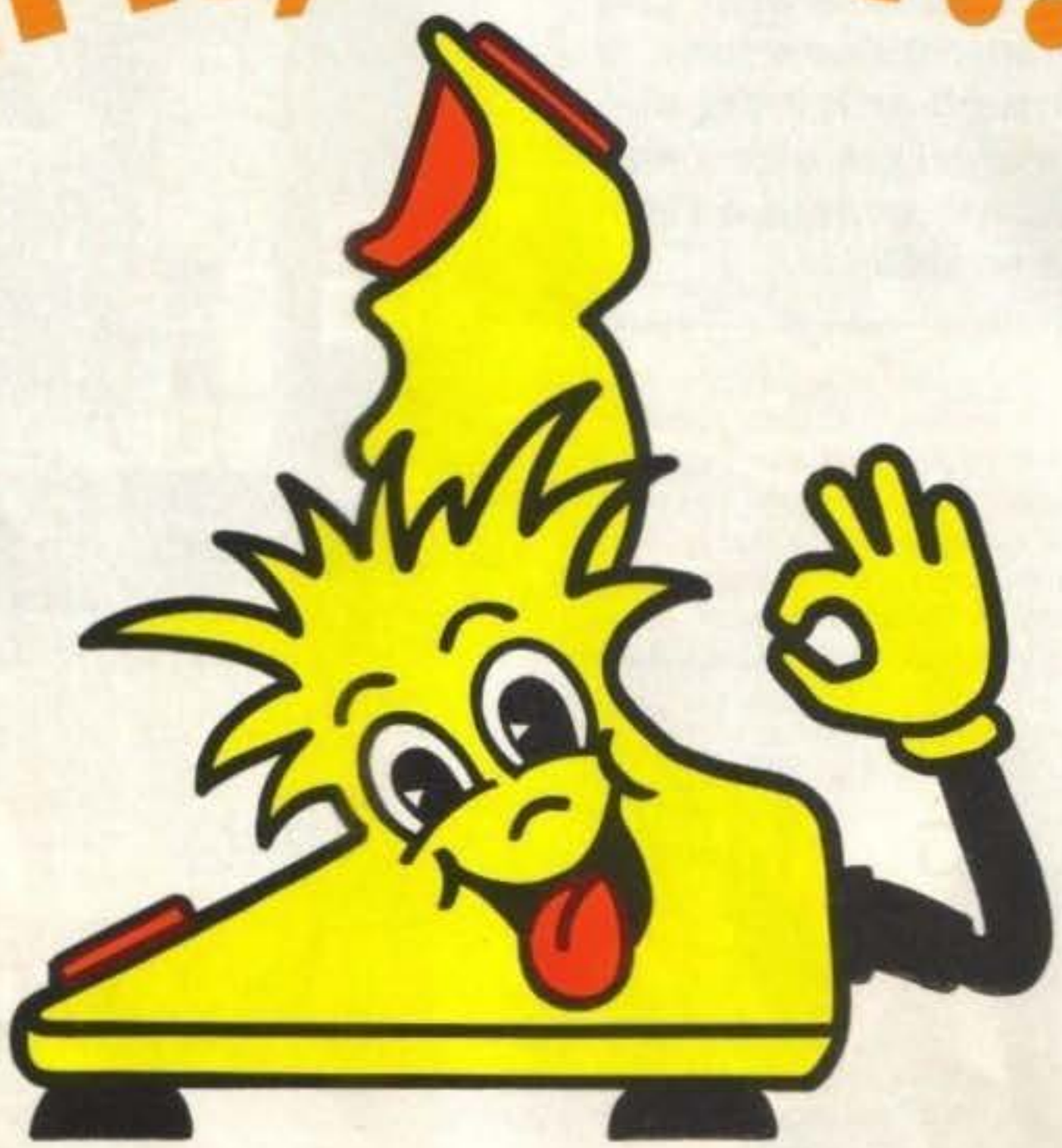
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Progetto Grafico: Paola Immordino

EHI, BOY...



A ROMA C'É JOY!

JOY È L'AMICO CHE TI GUIDERÀ
NELLA STRABILIANTE CATENA DI NEGOZI
DISTRIBUTORI DI VIDEOGIOCHI ORIGINALI
PER TUTTI I COMPUTER

VENDITA HARDWARE: COMPATIBILI IBM, COMMODORE 64, AMIGA

Via Baldo degli Ubaldi, 21
V.le delle Provincie, 19
Via Casal de' Pazzi, 133
Circ.ne Ostiense, 188
P.zza Ponte Lungo, 3
Via R. Zampieri, 50

GRUPPO VIDEOGIOCANDO

http://www.oldgamesitalia.net/

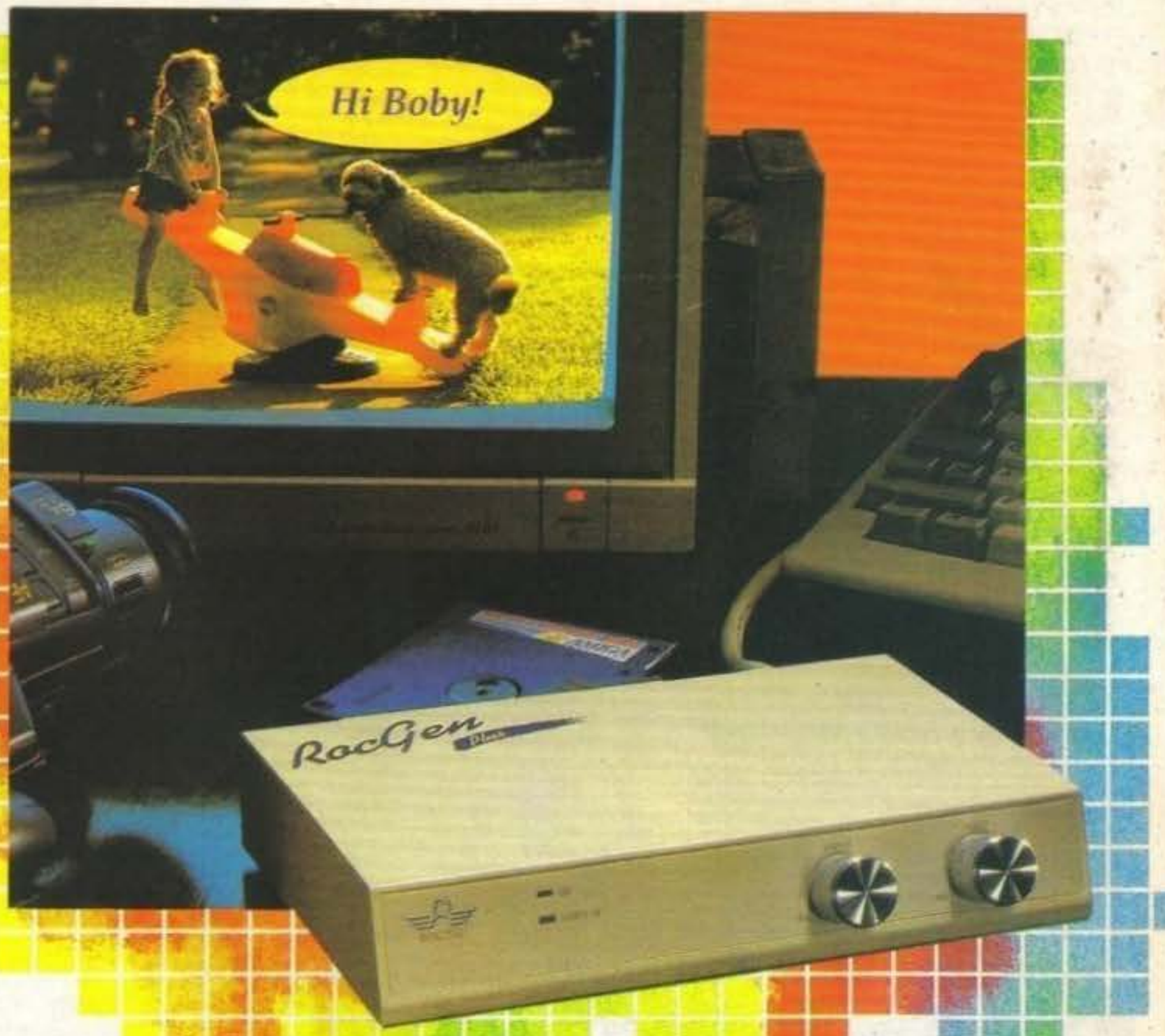
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RocGen Plus

ELETTRONICA SCIENTIFICA ITALIANA

Roctec Electronics presents the ***RocGen Plus*** *for your personal production of various video presentations. Create your own text and titles with spectacular Amiga graphics and, using the* ***RocGen Plus****, combine your favourite video with the studio enhancements of overlay, dissolve and invert (keyhole) effects.*



Genlock PLUS con visualizzazione su 3 monitor in contemporanea, video ed RGB passante, doppia dissolvenza, inversione, porta esterna Key

ROCTEC

http://www.oldgamesitalia.net/

13062 CANDELO (VC) - Tel. (015) 2539

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CORE per Amiga

In estate avevamo recensito in anteprima assoluta Zool presentandolo come platform game dell'anno; la Core però ha deciso ugualmente di lanciarsi in una sfida fino a ieri giudicata impossibile. Riuscirà nel suo intento? Intanto godetevi le foto e iniziate a leggere la recensione...

DOODLEBUG

Quando si parla di Core, le antenne di ogni redattore si innalzano verso il cielo cercando di captare eventuali focolai di interesse riguardanti nuove programmazioni. E' un periodo davvero magico per la casa inglese, pieno di uscite e di riconoscimenti a ripetizione. Solo il numero scorso, la nostra rivista gli aveva dedicato la copertina con Premiere, videogioco innovativo per il particolare stile cartoons e anche Curse of Enchantia, recensito in questo stesso numero, s'è rivelato essere un ottimo lavoro. Insomma, sono le ore 02.10, sono nel bel mezzo della mia recensione e penso di essere uno dei pochi che a quest'ora lavora (guarda che per noi è l'alba! NdCaporedattori RivisteXenia), ma probabilmente mi sbaglio, o meglio, i programmatori della Core sono anch'essi certamente in piena attività e quando andrò a dormire, visto quello che riescono a fare, saranno ancora tutti in piedi.
Un videogioco di tale livello ammetto comunque non me l'aspettavo, ma sono le sorprese a rendere più bello il domani (da sottolineare questa frase, degna di una poesia)(al limite un Bacio Perugina, ndMax).
Iniziamo dunque con l'immancabile storia che caratterizza questo platform: sembrava un giorno come un altro nel bellissimo regno di Cartoonia; un mondo coloratissimo ove tutto era gioco e la felicità regnava tra la popolazione. Purtroppo, o fortunatamente (altrimenti nessun videogioco potrebbe essere creato), questa situazione di perenne giubilo venne turbata da un grido disperato: "Aiuto! Salvatemi...", e ancora "Si tratta del perfido... Aaagh!". Era la principessa Lady Diana (uuhm... You'll never make me stay, ndMA) meglio conosciuta come Lady Bug. Tutta la popolazione di Cartoonia era sconvolta: il Re, resosi conto della gravità della situazione, riunì tutti i sudditi e regalò all'eroe di turno alcune matite magiche, utilissime per raggiungere lo scopo che avrebbe fatto felice un intero mondo.
Impresa proibitiva pronosticata alla Aldo Agroppi, ma come sappiamo i miracoli possono sempre accadere e chissà che con un buon pressing a centrocampo e con difensori abili a chiudere gli spazi sulle fasce non possa anche accadere l'impossibile.
Sto sempre parlando di Doodlebug, solo che il campionato ha leggermente influenzato le mie riflessioni.
Tutto interessante fino ad ora vero? Ma il gioco? Abbiate fiducia si tratta della Core, il nocciolo delle Softwarehouse.
Due parole sul protagonista del gioco: si tratta di un miscuglio tra Atomant, la famosa formica di Hanna e Barbera, Sonic, Zool e un televisore; il tutto mescolato con due terzi di Zico e metà Mike Bongiorno visto che nella contrattazione è entrato anche Berlusconi... Ehm... L'avventura del nostro eroe inizia in giocattolandia, riconoscibile per la grafica bambinesca piena appunto di giocattoli (tra gli altri anche il megadrive, forse per ricorda-

GAMES machine

STAR PLAYER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

re la bellezza del gioco degno di un platform targato Sega), libri e dolciumi vari. Tre schermi da superare, con simpatici personaggi come clown, musicisti, palloni animati, fino ad arrivare al guardiano di fine livello. Superato questo mostro, assomigliante vagamente a Marco Auletta vestito da domenica che sorride, potrete tuffarvi nel secondo mondo: forestlandia (sostantivo inventato al momento).

Questo è probabilmente lo schema più curato: grafica di contorno bella e colorata con fondali notturni raffiguranti alberi animati. Il tutto immerso in un mondo popolato da bruchi, funghi, porcospini, corvi e ragni; ma c'è di più: la pioggia, un tocco che rende speciale questo schema. Non è comunque per niente facile portare a

termine la missione e solo dopo sette ore di continuo videogiocare, con il trasformatore utilizzabile come piastra per barbecue e l'adrenalina alle stelle causata dai diciotto bicchieri di the alla pesca, il terzo mondo è realtà.

Doodlebug è entrato nella Fortezza della Paura; il titolo non ci fa stare tranquilli e a conferma-

re i nostri timori troviamo come primo abitante uno zombie, seguito a ruota da sculture che lanciano palle infuocate e amebe striscianti sul pavimento. A questo punto, per evitare incubi, mi sembra il caso di spegnere il computer e andare a dormire visto che domattina Max mi attende in redazione all'alba (ore 9.00) per chiudere il numero, che come sempre sarà il migliore. (Sono lo 9.12 e Massimiliano ancora non si vede... NdMax).

Massimiliano Pescatori

Amiga

La grafica di Doodlebug è di rara qualità; oltre agli elogi già scritti per i fondali, bisogna sottolineare i colori vivacissimi e le animazioni molto accattivanti dei vari personaggi, in particolare il nostro eroe che ruota come Sonic, salta come Zool e elimina i nemici come Mario.

Il sonoro non è di quelli che fa gridare al miracolo, ma può considerarsi accettabile e la giocabilità è senza dubbio buona.

Doodlebug contiene anche parti sempre ben accette in un platform, come la possibilità per aiutare il protagonista del gioco di acquistare astronavi, automobili o sottomarini, le quali rendono più gradevole e vario l'andamento del gioco.

Il problema per la Core riguarda il paragone con Zool; la formica ninja vince il confronto per velocità di gioco e animazione anche se è inferiore per quanto riguarda i fondali. Resta in ogni caso un bel gioco che entra di diritto nell'esclusiva lista degli "Star Player".

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
91%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

B.C.S.

BASIC COMPUTER SYSTEM

VIA MONTEGANI,11
20141 MILANO

TEL.(02) 8464960 R.A.
FAX (02) 89502102

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

NOVITA' SEMPRE IN ANTEPRIMA

NOVITA' GIORNALIERE PER
SEGA MEGA DRIVE
MASTER SYSTEM
ATARI LINKS
CDTV COMMODORE
GAME BOY

PIU' DI 3.000 GIOCHI
PER IBM E COMPATIBILI

AMIGA 600 £.580.000

AMIGA 2000 V.2.05
A £.1.250.000

PIU' DI 10.000 ARTICOLI
A MAGAZZINO IN PRONTA
CONSEGNA

COMPUTER 386-33 64K CM

MONITOR MONO £.1.700.000
MONITOR COLORE £.1.900.000

STAMPANTI A PARTIRE DA
£.250.000

COMPUTER 486DX A 33MHZ

MONITOR MONO £. 2.500.000
MONITOR COLORE £. 2.700.000

RICHIEDI IL CATALOGO ILLUSTRATO GRATIS !!!

I PREZZI SONO IVA INCLUSA
GARANZIA DA UNO A TRE ANNI
LEASING E CONTRATTI DI MANUTENZIONE
LABORATORIO RIPARAZIONI PER COMMODORE
SCONTI PER I SIG. RIVENDITORI
PERSONAL IBM COMPATIBILI E FAX

TGM OTTOBRE

BUONO D'ORDINE PER RICEVERE GRATIS IL CATALOGO ILLUSTRATO

NOME E COGNOME .....
INDIRIZZO .....
CITTA, CAP E PROVINCIA .....
PREFISSO E N. TELEFONICO .....
TIPO COMPUTER .....

ALLEGARE FRANCOBOLLO PER LA SPEDIZIONE

ORARIO 9,30-12,30 15,00-19,00 LUNEDI' MATTINA CHIUSO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Select

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

SOFTWARE PERIFERICHE ACCESSORI PER AMIGA E PC AI PREZZI MIGLIORI

PERIFERICHE - ACCESSORI - ESPANSIONI PER AMIGA 500 - 1000 - 2000

DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

Drive esterno per amiga con interruttore	L. 139.000
Drive interno per amiga 500 con tasto	L. 129.000
Drive interno per amiga 2000	L. 129.000
Drive esterno con syncro expert	L. 169.000

DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PER AMIGA

Eccezionale digitalizzatore audio stereo con volume d'ingresso regolabile e tempo di campionamento velocissimo, impiego molto semplice, software in dotazione.

L. 99.000

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k	L. 59.000
Espansione 512k con clock	L. 69.000
Espansione 2Mb con clock	L. 280.000
Espansione 4Mb con clock	L. 440.000
Espansione 2Mb ESTERNA	L. 330.000
Espansione 1Mb per plus	L. 105.000
Espansione 2Mb per 2000	L. 330.000

ACCESSORI PER AMIGA 500

Interfaccia 4 Joystick	L. 29.000
Mouse selector	L. 29.000
Mouse chic microswitches	L. 49.000
Interfaccia Midi	L. 49.000
Prolunga per modulatore	L. 20.000
Prolunga per drive	L. 30.000
Penna ottica con software	L. 29.000
Pistola Gun Shot	L. 99.000

MONITOR

PHILIPS 8833 II
L. 430.000
COMMODORE 1084S
L.450.000

NOVITA'

SCHEDA ACCELERATRICE PER AMIGA

Scheda con microprocessore 68020 e coprocessore 68881 con clock di 25 Mhz, che ti permetterà di velocizzare tutti i tuoi programmi mantenendo la compatibilita'.

L. 340.000

KICKSTART L3 SU ROM

L. 59.000

NOVITA'

VIDEO STREAMER PER AMIGA
L. 129.000

GENLOCK PER AMIGA

Il Genlock K098 e' un apparecchio che Vi permetterà di registrare, miscelare, dissolvere le immagini video dell'amiga su un qualsiasi videoregistratore standard, ottenendo cosi' immagini sensazionali.

L. 299.000

GENLOCK PLUS PER AMIGA

Il Genlock Plus e' un utilissimo apparecchio per l'elaborazione video delle immagini, che Vi permetterà di realizzarle con una grafica sensazionale.

L. 490.000

COMPUTERS AMIGA - PC - STAMPANTI

AMIGA 500 PLUS APPETIZER

Amiga nuova versione con kickstart 2.0 e 1Mb di memoria con in omaggio joystick.

L. 640.000

AMIGA 500 PLUS CON COMPILATION DI 50 GIOCHI ORIGINALI

Amiga nuova versione con kickstart 2.0 e 1Mb di memoria con in omaggio joystick.

L. 670.000

KIT CD TV CON TASTIERA-DRIVE-MOUSE ED ENCICLOPEDIA IN OMAGGIO.

L. 1.290.000

AMIGA 2000 NUOVA VERSIONE CON MONITOR 1084/S

L 1.440.000

NOVITA' AMIGA 600

Nuova versione di amiga con controller per Hard disk e CD già incorporato espandibile con memory card, NUOVO DESIGN prestazioni superiori. L. 530.000

Con Hard Disk L. 890.000

SUPEROFFERTA PC 286/20

2 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 L44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb	1 Monitor a Colori VGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa

L. 1.150.000

SUPEROFFERTA PC 386/sx/25

2 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 L44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb	1 Monitor a Colori VGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa

L. 1.500.000

TUTTE LE NOVITA' DISPONIBILI AI PREZZI MIGLIORI TELEFONA !!!

STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 20 B/N	L. 350.000
Star LC 200 colore	L. 490.000
Star LC 24-200 B/N	L. 650.000
Star LC 24-200 colore	L. 750.000
Star Ink Jet 80 col.	L. 679.000

HARD DISK

HARD DISK PER AMIGA 500

Hard disk esterno da 52 Mb per amiga 500 con tempo d'accesso di 16 mS.

Possibilita di espandere la memoria fino 8 Mb, autoboot.

OFFERTA LANCIO
L. 580.000

HARD DISK PER AMIGA 2000

Hard disk interno da 52 Mb per amiga 2000 con tempo d'accesso di 16 mS.

Possibilità di espandere la memoria fino 8 Mb con moduli simm, autoboot.

OFFERTA LANCIO
L. 849.000

MATERIALE DI CONSUMO

DISCHETTI BULK 3 1/2 DD

10 Pz. L. 900 cad.
50 Pz. L. 800 cad.
100 Pz. L. 750 cad.

DISCHETTI BULK 3 1/2 HD

10 Pz. L. 1400 cad.
50 Pz. L. 1300 cad.
100 Pz.L. 1200 cad.

DISCHETTI BULK 5 1/4 DD

10 Pz. L. 700 cad.
50 Pz. L. 600 cad.
100 Pz. L. 500 cad.

BOX PORTA DISCHI 3 1/2

10 Posti Blue Box L. 2.500
50 Posti con chiave L. 13.000
100 Posti con chiave L. 16.000
150 Posti a cassetto L. 35.000

CONSOLE

MEGADRIVE PAL/SCART
L. 249.000
CON SONIC L. 279.000
GAME GEAR L. 249.000
CON SONIC L. 289.000

SUPEROFFERTA

SUPER NES CON SUPER MARIO WORLD 2 JOYPAD ALIMENTATORE+SCART
CON ADATTATORE PER CARTUCCE UNIVERSALE

A SOLE
L. 389.000

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIMULMONDO per Amiga, PC

In attesa di cimentarvi con il tennis e di dimostrare al mondo intero le vostre funamboliche qualità con la palla fra i piedi, è nel frattempo venuto il tempo per visionare questa prima simulazione della nuova serie sportiva targata Simulmondo... Dove sono finiti i guantoni?

3D WORLD BOXING

Buonasera a tutti i telespettatori, qui dall'arena di Rotterdam vi parla il vostro amatissimo telecronista Raffaele Sogni; ricordiamo anzitutto che potranno usufruire di questo servizio solo gli abbonati alla SIMUL TV, che garantisce a tutti gli utenti una visione senza pubblicità e senza alcun tipo di interferenza.

Grande pubblico questa sera! Anche se a fianco a me non posso fare a meno di notare una vecchietta inferocita che brandisce un ombrello dal minaccioso puntale d'acciaio mentre si divincola per raggiungere la prima fila, probabilmente ha scambiato lo stadio per un ufficio postale...

La folla intanto rumoreggia, la temperatura sale, sale... ma no, basta, così è immaginabile! La tensione è al massimo; ma, aspettate un attimo, là in fondo si è aperta una porticina, si staglia in controluce una figura dall'aspetto maligno, i suoi occhi di fuoco mi abbagliano, è lui, è lui! E' il detentore del titolo mondiale... no, ehm scusate, è soltanto mio cugino di settimo grado (che non si chiama Vincenzo), che ha trovato posto come venditore di bibite e popcorn. Ma attenzione! Vedo volare in questo momento mio cugino con in bocca l'intero baracchino; è stato lui, il Campione del mondo, detto computer perché una volta sul ring non capisce più un tubo (catodico) e vede solo chip (nel senso del verso che fanno gli uccellini quando uno viene colpito), che ora avanza con furia selvaggia e impeto animalesco verso il ring: ma aspettate ancora un attimo, il nostro eroe barcolla e si accascia al suolo! Cosa sarà mai successo? Scorgo dalla mia postazione uno strano oggetto che spunta dalla schiena del Campione. Sì, é un ombrello; è quello della vecchia, che pensava probabilmente di essere stata superata nella fila da quell'energumeno!

Ma le lesioni riportate dal nostro campione non sono gravi, si rialza ancora più inca(censura)volato che mai e si dirige verso il ring, vi salta con un balzo felino (tendente al siamese) e risponde alla mostruosa ovazione del pubblico alzando i pugni al cielo e rimanendo così folgorato per i 320 volt del gigantesco lampadario sovrastante il ring.

Con i guantoni fumanti, i capelli stranamente ritti sul cranio e una smorfia ebete sul viso, il Campione aspetta al centro del ring li suo avversario.

Calma, calma, si apre nuovamente la porticina: è lui, è lui, è il più sadico, il più feroce, il più cattivo, il più o meno, il 3 x 4, l'aggiungi 100 lire e prendi 2, UNESagitato, in-somma e in-sottrazione, è lui, il LETTORE, che evitando per miracolo la vecchia si sta facendo il vuoto intorno a sé mentre avanza verso il ring eseguendo con magistrale perfezione il famantomatico salto del Topo (che poi sarebbe il mouse).

E adesso cari telespettatori, si comincia l'incontro più atteso di tutti i tempi; sarà dura, sarà faticosa, ma il titolo di campione del mondo potrà essere vostro...

Ma partiamo dal principio: la prima schermata che dà inizio al gioco vi indirizza sulla scelta della lingua (naturalmente c'è l'italiano, ma non può certo essere una sorpresa), permettendovi quindi l'inseguimento della corona della vostra categoria, d'affrontare il computer in un singolo incontro oppure un vostro amico.

Si può quindi disporre della scelta fra

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

ventitré boxeur dalla potenza variabile e dalle differenti capacità. E' possibile infatti, in un'altra schermata, cambiare le qualità del vostro prescelto a seconda dei soldi in vostro possesso; è pertanto possibile aumentare o diminuire la cattiveria, l'iniziativa, l'energia, la resistenza, la potenza, l'istinto omicida, la difesa e l'attacco.

Abbiate quindi un po' di pazienza e, come per magilla, vedrete la schermata di presentazione dove vedrete visualizzato il luogo in cui

combatterete, il vostro avversario, e quanto guadagnerete se stenderete il vostro antagonista. Cominciato l'incontro, scatterà il conto alla rovescia, che decreterà il termine della prima ripresa allo scadere dei tre minuti. Il ring è visto lateralmente con i due pugili che si girano attorno (nel vero senso della parola, ed è proprio questo l'aspetto più interessante della realizzazione), studiano reciprocamente i movimenti dell'avversario prima di affondare i propri colpi devastanti sulla figura saltellante che si trovano di fronte. In alto compaiono le rispettive energie, progressivamente decrescenti, la cui conclusione determina l'atterramento del pugile al quale un arbitro (invisibile) conterà i fatidici dieci secondi (a velocità doppia), dopodiché ci sarà spazio solo per il vincente...

Raffaele Sogni

Amiga

Finalmente la Simulmondo mette in commercio quest'attesissimo 3D World Boxing. Il primo appuntamento di un trittico simulativo (che, come certo saprete, comprenderà Tennis e Soccer) destinato a fare sicuramente parlare di sé.

Partiamo dicendo che il gioco è ottimamente presentato e ben confezionato (da segnalare le nuove confezioni di notevole impatto), buone le musichette introduttive mentre da un punto di vista grafico il gioco risulta estremamente convincente, sia nelle numerose schermate statiche, sia nelle notevoli animazioni dei pugili dalle ragguardevoli dimensioni (quelle degli sprite...). Garantire una buona giocabilità con dei simili personaggi da gestire non era certo facile, ma a tale proposito ci sembra che l'arduo ostacolo sia da considerarsi brillantemente superato. La giocabilità è quindi nel complesso soddisfacente, anche se alla lunga una non eccessiva varietà di strategie possibili e l'eccessiva caoticità degli scontri corpo a corpo finiscono per rappresentare l'unico limite per quello che rimane sicuramente un prodotto competente e valido.

TECNICA: ☺
GIOCABILITA': ☺
INNOVAZIONE: 😐

GLOBALE 86%

PC

Rispetto alla versione Amiga le uniche differenze rilevanti sono una minore fluidità dei movimenti, che pregiudica parzialmente la giocabilità, e qualche piccolo particolare marginale mancante (come il logo Simulmondo disegnato sul ring). Prendetelo comunque in considerazione.

TECNICA: ☺
GIOCABILITA': 😐
INNOVAZIONE: 😐

GLOBALE 84%

1ST CHESS TUTOR

Proprio all'ultimo momento siamo riusciti a mettere le mani sulla simulazione scacchistica che già vi avevamo presentato in anteprima qualche numero fa. Il programma è ormai completamente finito e dovreste poterlo già trovare nei negozi. Passando a una celere presentazione, purtroppo lo spazio è tiranno e il materiale londinese questo mese ha fatto una vera incetta di pagine, vi posso ribadire l'intento tipicamente didattico del gioco (sviluppato in collaborazione con la 2 Torri srl) che è proprio quello di introdurre all'utente, in maniera facile e altamente interattiva, tutte le regole di quello che è senza dubbio il gioco di strategia più vecchio e famoso al mondo. Saranno infatti presenti una ventina di "lezioni", ognuna delle quali corredata da domande ed esercizi per mettere alla prova la vostra effettiva comprensione; il tutto prima di sfidare il computer (9 i livelli di difficoltà) in una partita vera e propria. Un approccio diverso per un lavoro di sicuro interesse.

MAX

CABRINI FIRMA PER LA SIMULMONDO!

L'indimenticabile terzino sinistro dell'Italia Mundial e della Juve Mondiale ha recentemente legato la sua gloriosa immagine a quella dell'intraprendente casa bolognese. A quanto pare ci sarà anche il suo vellutato piede sinistro, in qualità di consulente, nell'imminente 3D World Soccer previsto per il mese prossimo.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

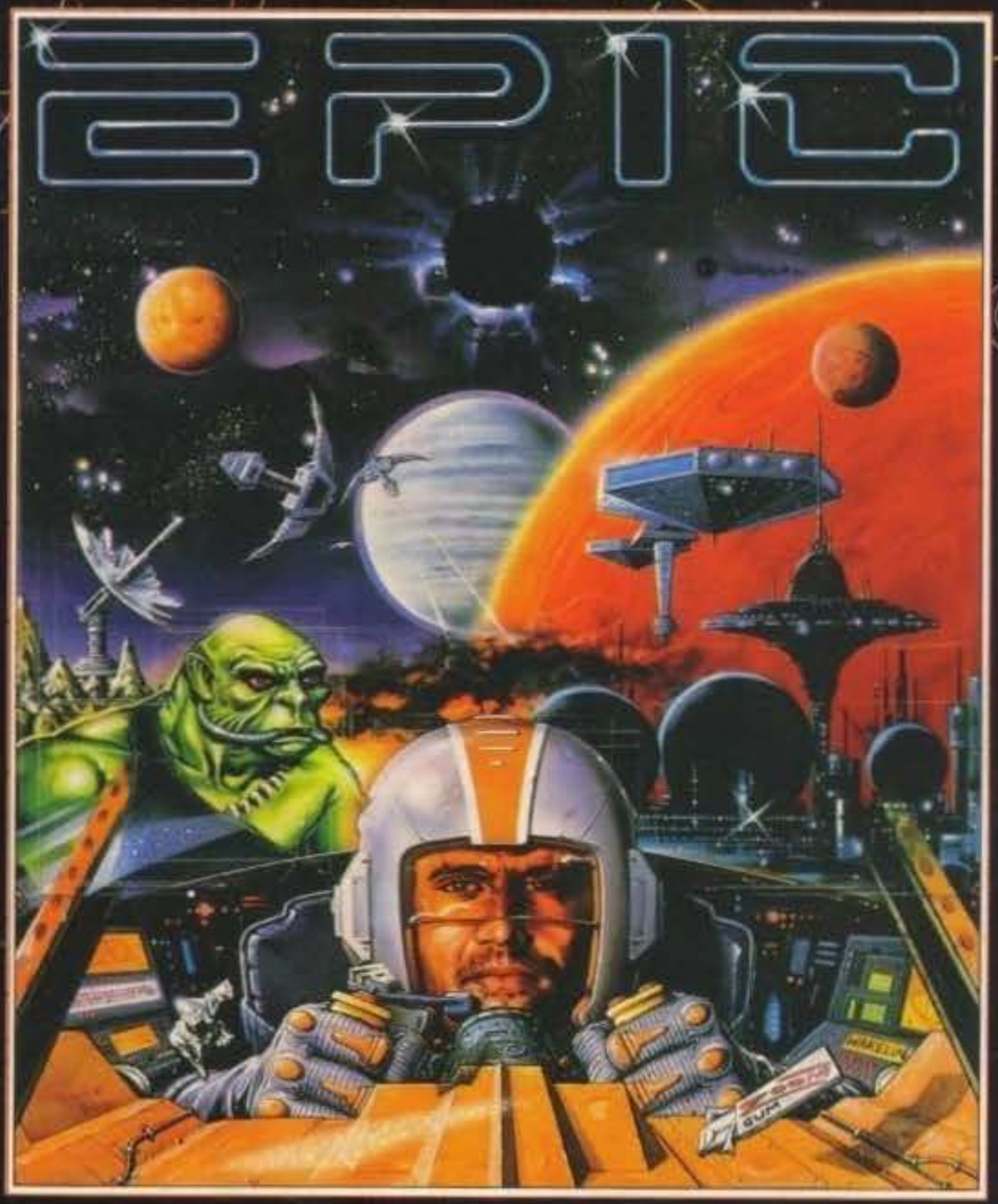
http://www.oldgamesitalia.net/

IL GIOCO È DIVISO IN DIECI MISSIONI AMBIENTATE NELLO SPAZIO O SULLA SUPERFICIE DI UN PIANETA. LA NAVETTA EPIC È IL RIVOLUZIONARIO CACCIA MONOPOSTO DELLA TUA FLOTTA. E FARE GIUSTIZIA FRA I TRASGRESSORI INTERGALATTICI È IN ASSOLUTO LA PAROLA D'ORDINE.

AMIGA
PC

SCHEDE GRAFICHE:
VGA
RICHIEDE:
DISCO RIGIDO
TASTIERA O MOUSE

EPIC



MANUALE IN ITALIANO

93% AMIGA
("TGM" MAGGIO)

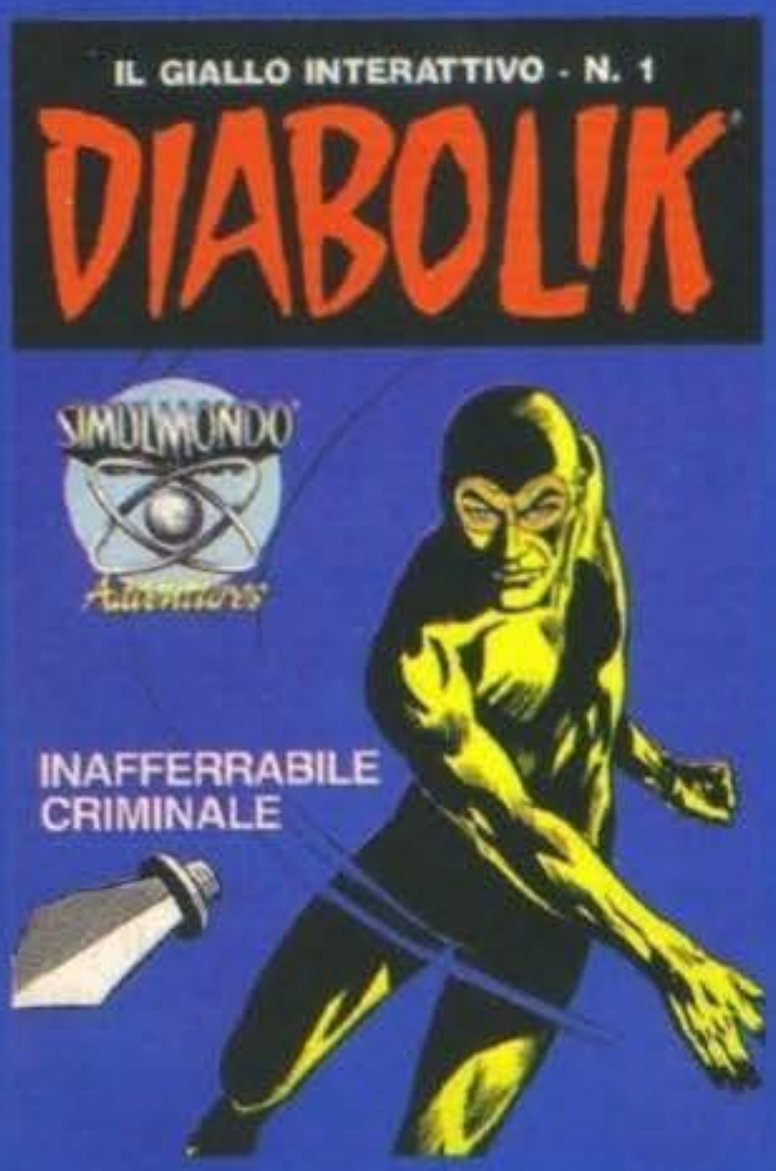
ocean®

LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/

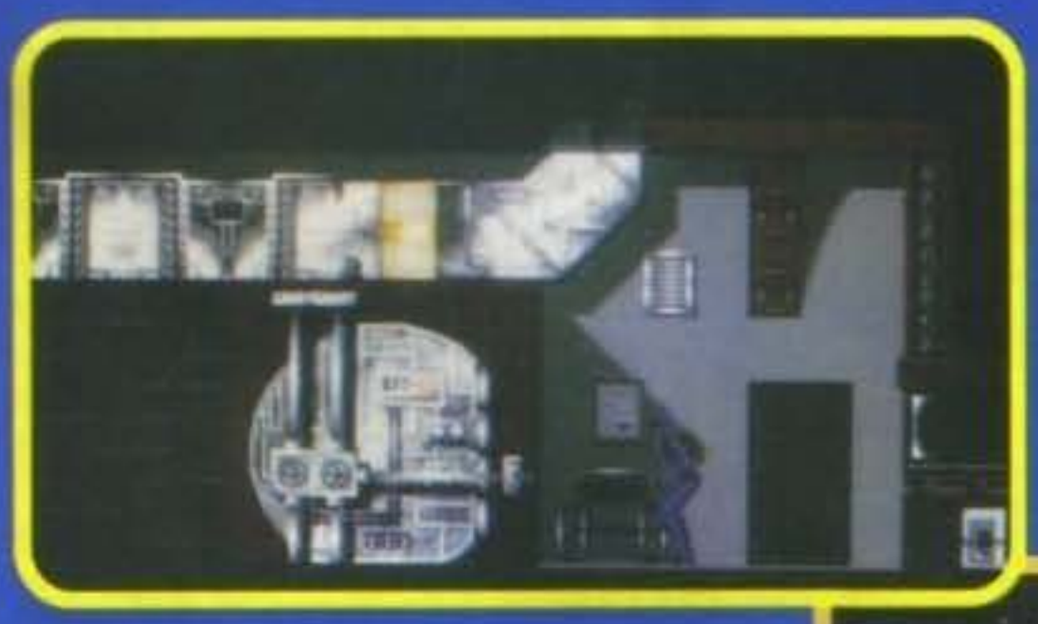
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



IL GIALLO INTERATTIVO SBARCA IN EDICOLA!

Grandi novità da parte della Simulmondo: vi ricordate di DIABOLIK (Inafferrabile Criminale) e DYLAN DOG (La regina delle Tenebre) di cui vi abbiamo anticipato l'uscita qualche mese addietro? Bene, entrambi i giochi sono ormai disponibili, ma questa volta per acquistarli non dovrete rivolgervi come di consueto al vostro negoziante di fiducia...



La notizia effettivamente è di quelle che fanno scalpore, la Simulmondo ha infatti deciso per la diffusione di queste sue nuove creazioni che la soluzione ideale (trattandosi dopotutto di fumetti interattivi) fosse proprio l'edicola sotto casa.
Per adeguarsi a questa nuova prospettiva è stata conseguentemente ritoccata la "configurazione" di base del prodotto, in modo opportuno e decisamente conveniente. Venduti all'interno di un contenitore cartaceo i Nuovi Gialli conterranno un breve fumetto inedito (introduttivo alla vicenda e contente istruzioni di caricamento e codici), due dischetti per ENTRAMBE le versioni Amiga e PC (in modo da permettere l'acquisto in "tandem") e il tutto al prezzo obiettivamente contenutissimo di 14.900. La cosa poi ancora più importante è che non si tratterà di un episodio isolato, perché è nei piani della casa bolognese di realizzare tutta una collana di episodi mensili che vedranno protagonisti per l'appunto il ladro più famoso del mondo e il pluridecorato indagatore dell'incubo.
Venendo ai prodotti non ci sono grossissime novità rispetto al primo arcade adventure di Dylan pubblicato lo scorso Natale; si comincia dalle ottime schermate introduttive (dalle quali è anche possibile accedere direttamente alle istruzioni a video) e quindi il gioco vero e proprio che vi vedrà alle prese con un una nuova avventura d'affrontare e risolvere. Oltre a sopravvivere ai colpi dei vari avversari ed evitare di cadere in qualche trappola per gli intrusi troppo ficcanaso, dovrete infatti impegnarvi per risolvere svariati enigmi e portare così felicemente a termine l'avventura (avete comunque un mese di tempo per riuscirci...). Da segnalare inoltre la presenza di ottime schermate di passaggio e un sacco di bellissime sequenze di dialogo con i vari interlocutori che troverete lungo la strada. Confezionato e realizzato con indiscutibile cura sono dell'avviso che la Simulmondo abbia fra le mani un purosangue vincente... E questa volta voglio proprio vedere chi avrà il coraggio di lamentarsi del prezzo troppo elevato dei videogiochi originali!

MAX

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

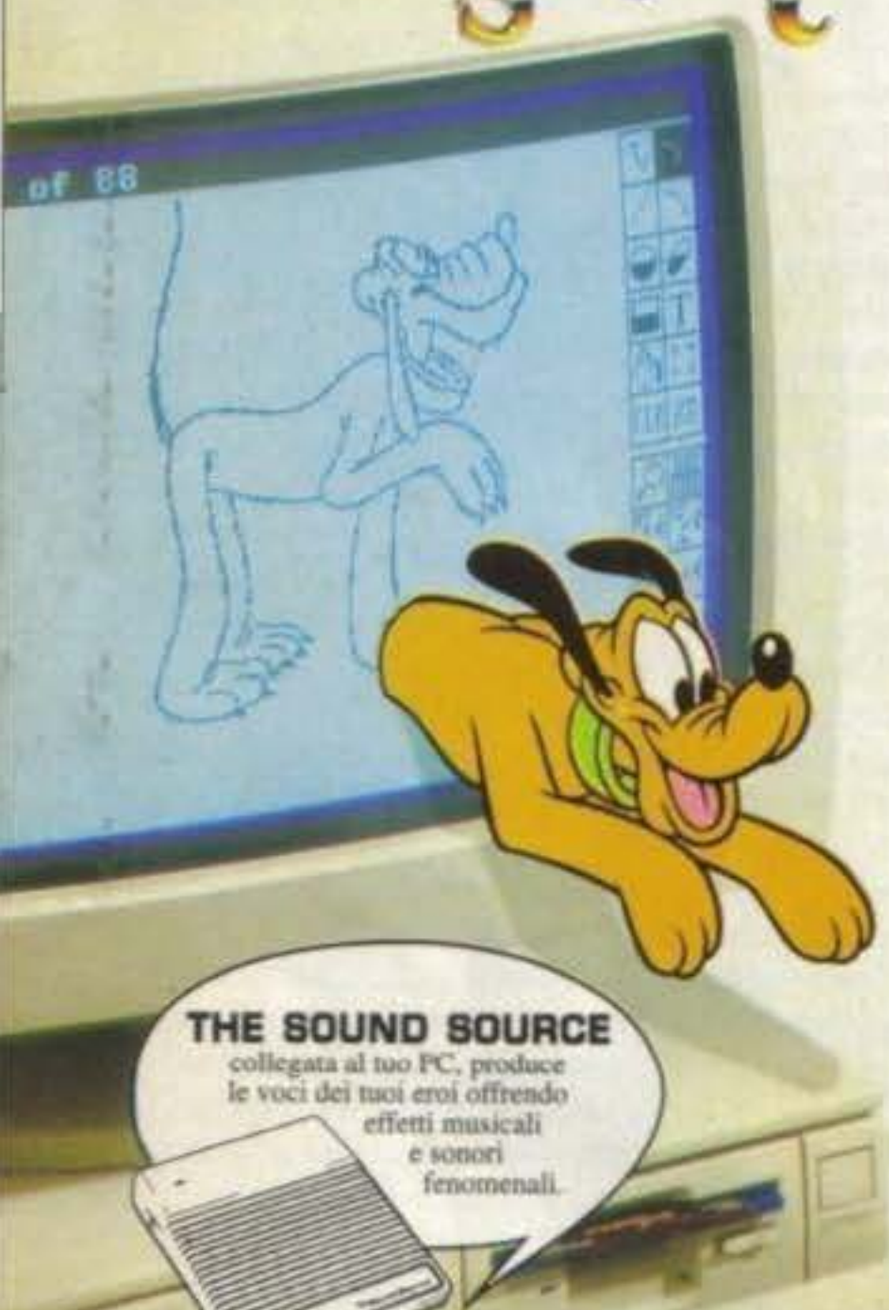
http://www.oldgamesitalia.net/

VI ASPETTIAMO
AL PAD. 42
STAND B10

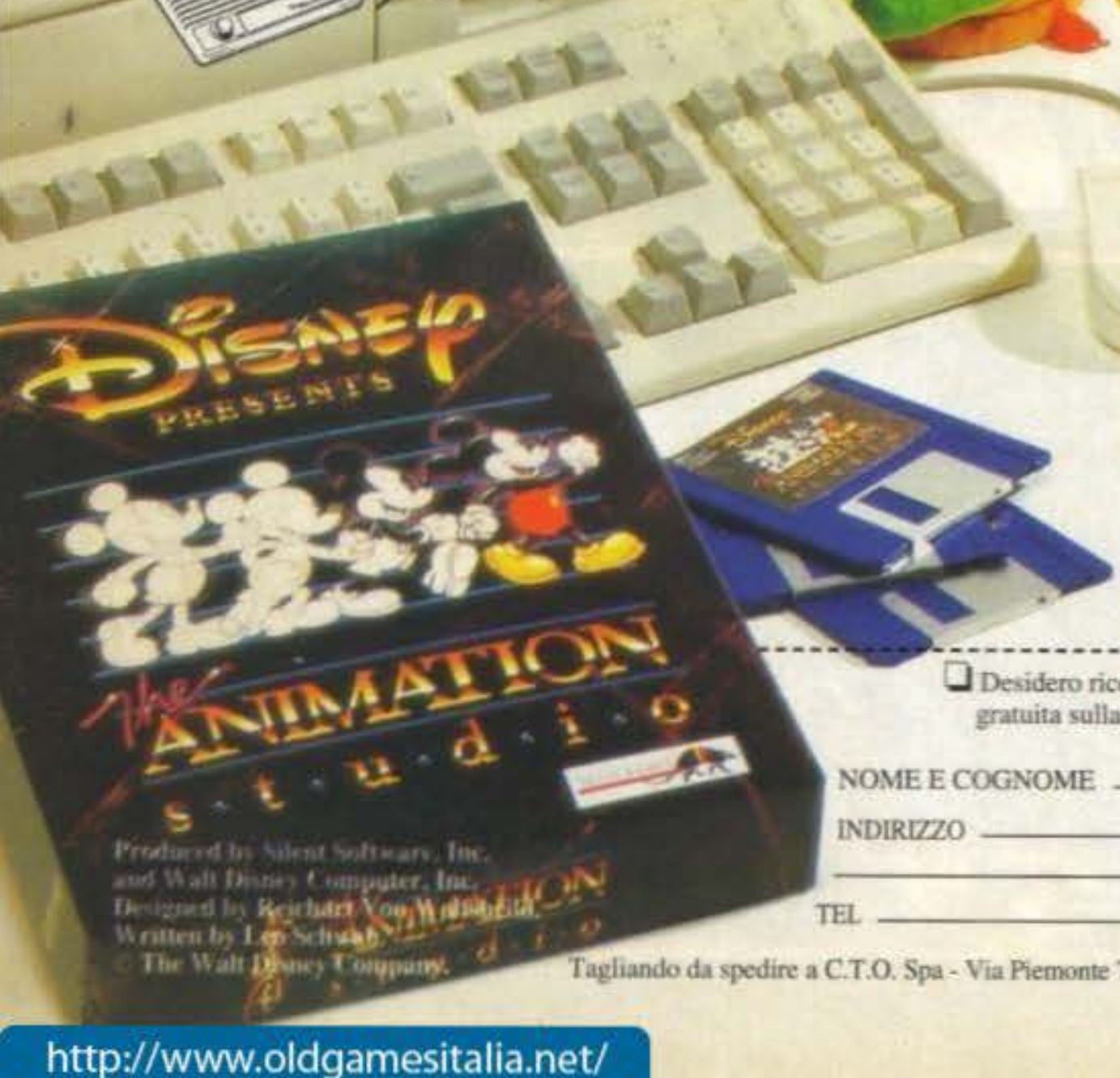
Disney
The ANIMATION s·t·u·d·i·o

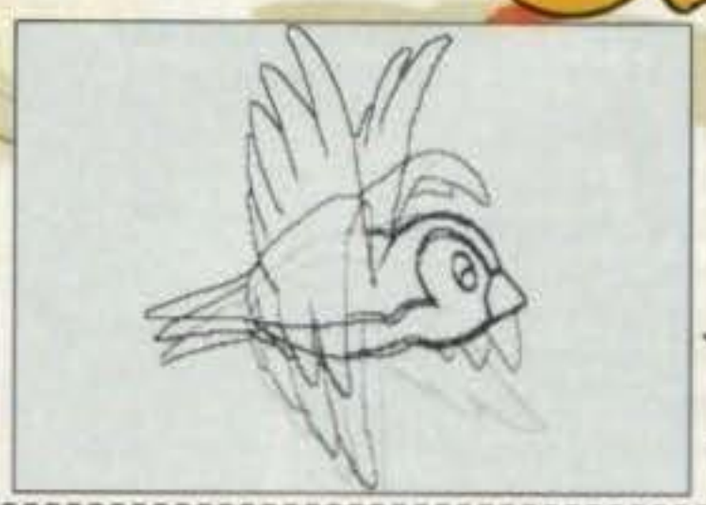
Il software "The Animation Studio" vi permette di creare i vostri disegni animati personali, utilizzando tutte le caratteristiche tecniche di animazione degli studi DISNEY. Con l'effetto "carta velina" potete vedere in trasparenza più disegni sovvrapposti; inoltre avete la possibilità di disporre le immagini nell'ordine voluto e controllarne la durata di apparizione. Potete anche applicare ai vostri disegni la tecnica dello "squash & stretch" (schiacciamento e distensione) e imparare facilmente ad eseguire animazioni dal movimento fluido e continuo. Per colorare i vostri disegni animati vi è la gamma di colori offerti dalle schede grafiche VGA, MCGA, EGA, CGA e Tandy. Grazie alla biblioteca degli effetti sonori potete infine dare il tocco finale ai vostri disegni animati... Il programma "THE ANIMATION STUDIO" è una fonte inesauribile di possibilità!

Disponibile su PC & compatibili e Amiga.



THE SOUND SOURCE
collegata al tuo PC, produce le voci dei tuoi eroi offrendo effetti musicali e sonori fenomenali.





Disney SOFTWARE

SILENT SOFTWARE INC

❑ Desidero ricevere una documentazione gratuita sulla gamma di giochi Disney.

NOME E COGNOME _____

INDIRIZZO _____

_____

TEL _____ Distribuito da

Tagliando da spedire a C.T.O. Spa - Via Piemonte 7/F - 40069 ZOLA PREDOSA (BO)

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA CTO

INFOGRAMES

http://www.oldgamesitalia.net/

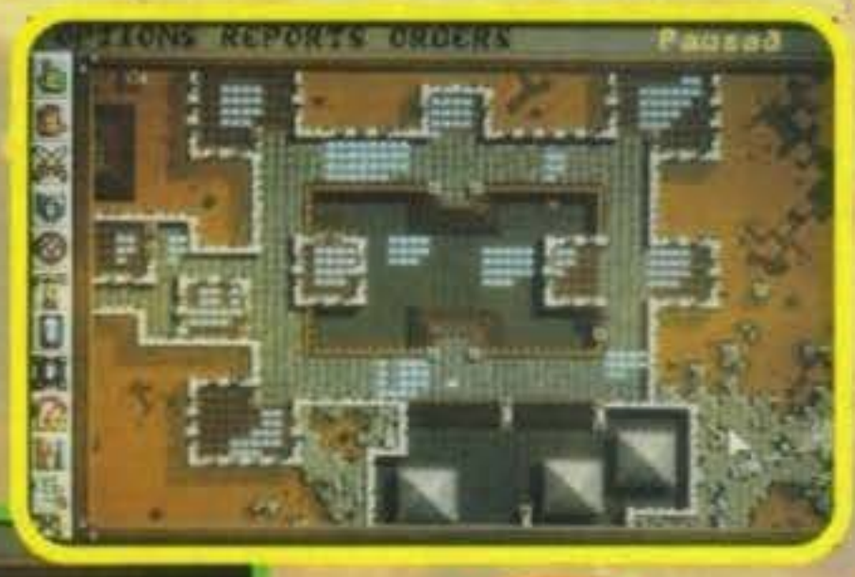
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

ELECTRONIC ARTS/MINDCRAFT per PC

SIEGE



Armate di terribili spadoni, le legioni iniziarono la marcia verso il possente maniero in cima alla collina, pronte per una battaglia che avrebbe visto un solo vincitore...

E quest'unico vincitore può essere considerato in senso letterale: tutti morti tranne uno, magari sfinito e agonizzante; il bello dell'elettronica è che possiamo simulare tutte le battaglie che ci pare senza rischiare il minimo graffietto. Ma non sto dicendo niente di nuovo: i simulatori bellici esistono già da tempo; questo è però speciale perché si riconduce alla saga ruolistica di The Magic Candle della Mindcraft, di cui sono usciti due capitoli. L'intenzione è quella di far rivivere il mondo di Gurtex nelle catastrofiche battaglie finali, che per forza di cose nella versione ruolistica sono state ridotte all'essenziale. I protagonisti del gioco sono i quattro manieri di Gurtex: Highrock, Elissa, Fort Neir e Usk'hem Gart; Siege propone quattro scenari aventi detti castelli al centro, su cui si muovono due eserciti: assediante e assediato. Potrete comandare uno dei due a vostra scelta, cercando (ovviamente) di condurlo alla vittoria. Siege è basato sul classico sistema degli ordini: vi schiaffa in primo piano sul video una mappa dai colori luccicanti (con la MCGA questo e altro) su cui vedrete paesaggio e membri degli eserciti; vi resta solo da scegliere chi volete comandare e affibbiargli un incarico più o meno suicida.

Gli ordini sono assegnati ai gruppi di guerrieri, di cui il gioco ha vasta scelta: ci sono varie classi di gnomi, elfi, umani, goblin e troll, ognuna con un equipaggiamento diverso dalle altre (e quindi una differente efficacia), e ad essi vanno aggiunti maghi, behemoth, elementali, eroi, ragni e scheletri: insomma, un bel repertorio ruolistico, senza dimenticare gli ingegneri, che sono addetti a catapulte, scale, olio bollente e altri divertenti mezzi di assedio. Ogni unità ha un grado di integrità ed efficenza: a scelta del giocatore può essere mostrato sul video in forma di istogramma, sostituendolo al disegno dei personaggi (animato). Sta al giocatore operare la rotazione delle truppe: si può sfruttare l'ospedale per quelle troppo malconce, ed è possibile effettuare spostamenti da e verso le riserve, sempreché per riserva non si indichi il deposito privato di superalcolici del capitano!

W.B.

PC

Siege è interessante: il buon supporto grafico e il gran numero di oggetti in moto sullo schermo in tempo più o meno reale dà l'impressione di aver sottomeno qualcosa di vivo e plasmabile. Aggiungerò che la qualità grafica è buona (bè, è MCGA...) e che è possibile crearsi i propri scenari, oltre ad averne un buon numero già pronti. Il creatore di scenari è facile da usare e tutto sommato si sente la mancanza solo di un creatore di nuovi castelli: sono a disposizione solo i quattro già citati. Passiamo ora alle cattive notizie, che riguardano essenzialmente un vorace appetito di velocità. Siege sarebbe un gioco assai giocabile, ma su un 286/12 faceva fatica a muovere tutta la grafica in tempo reale e a portare avanti l'elaborazione: occorrevano regolarmente diversi secondi per "digerire" tutti gli ordini impartiti, e con lo zoom inserito, il cursore si muoveva a scatti penosi. Il problema dovrebbe essere ben risolto con i muscoli di un 386 o più, ma non mi stancherò mai di ripetere che è troppo comodo pretendere le mega-configurazioni. Per giocare comunque occorrono 640 K, VGA e ardisco; il mouse è supportato e raccomandato; le schede sonore sono state previste, e con esse la memoria estesa.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE 81%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPERGAMES

VIA VITRUVIO, 37 - 20124 MILANO
TEL. 29.52.01.84/29.52.01.80

AMIGA 500 VERSIONE 1.3
L. 590.000

AMIGA 3000
1 MB CHIP RAM E 1 MB FAST
25 MHz, Hard disk 50MB
L. 3.100.000

AMIGA 500 PLUS
CON 1MB chip RAM,Kickstart 2.0
L. 600.000

AMIGA 2000
ver 1.3 1Mb chip RAM
L. 1.100.000

AMIGA 3000
1MB CHIP RAM E 1MB FAST
25 MHz, Hard disk 100 MB
L. 3.700.000

COMMODORE CDTV
remote control,remote
mouse,tastiera,drive ed
enciclopedia in 21 volumi Grolier
L. 1.350.000

«««« ECCEZIONALE »»»»

AMIGA 600 L. 529.000
AMIGA 600HD L. 900.000

** DRIVE **

DRIVE ESTERNO per A500	L. 130.000
DRIVE ESTERNO perA500+portadischi	L. 150.000
DRIVE INTERNO per A500	L. 149.000
DRIVE INTERNO per A2000	L. 149.000
DRIVE INTERNO per A3000	L. 200.000

** MOUSE **

ROCTEC MOUSE	L. 50.000
MOUSE	L. 40.000
MOUSE OPTO-MECHANICAL GOLGEN IMAGE	L. 50.000
ROLLER MOUSE CH	L. 189.000
GENI TRAC GENIUS	L. 119.000

** STAMPANTI **

commodore MPS 1270	L. 300.000
commodore MPS 1550	L. 400.000
NEC P20 24 AGHI 80 CL.	L. 630.000
NEC P30 24 AGHI 136 CL.	L. 850.000
STAR LC-20	L. 370.000
STAR LC-200	L. 480.000
STAR LC 24-200 COLOR	L. 630.000
STAR SJ-48 INK JET	L. 590.000

NEW!! AT-EMULATOR 386SX/25MHz
per amiga 2000/3000 esp.
16mbfloppy disk controller
1.2/1.44/2.88mb ide hard disk
interface, VGA COLOR
L. 1.100.000

TASTIERA CDTV	L. 130.000
DRIVE CDTV	L. 220.000
TRAKBALL OTTICO CON PORTE	
JOYSTICK	L. 150.000

** MONITOR **
COMMODORE 1085S
L. 450.000

VIDEO +, nuovo digitalizzatore
video per A500 con RGB splitter
incorporato, rileva immagini in
14 sec. e le salva in formato IFF
24 bit
L. 390.000

-SCANNER PER AMIGA 500
L. 399.000
-TAVOLETTA GRAFICA A500
L. 699.000
-GENLOCK SEMI PROF.
L. 590.000

ECCEZIONALE !!!
SUPER NINTENDO CON SUPER
MARIO BROSS,
CAVO SCART,
ALIMENTATORE
L. 380.000

-HARD DISK GVP PER A500 52MB	L. 880.000
-HARD DISK GVP PER A500 105MB	L. 1.150.000
-HARD CARD GVPII PER A2000 52MB	L. 700.000
-HARD CARD GVPII PER A2000 120MB	L. 1.100.000

ACCESSORI AMIGA

atonce	L. 390.000
KCS pc-board	L. 390.000
action replay 500	L. 180.000
action replay 2000	L. 199.000
Espansione 512k	L. 69.000
Espansione 2MB espand 8MB per A2000	L. 390.000
mouse selector aut	L. 19.000
kickstart rom 2.0	L. 130.000
Kickstart 1.3 aut	L. 80.000
A2300 internal genlock per A2000	L. 290.000
cabinet professionale per A500	L. 130.000

GAME BOY+GIOCO	L. 145.000
GAME GEAR+sonic	L. 270.000
LINX	L. 175.000
MEGA DRIVE+sonic	L. 290.000

DISKETTE 5¼ DD	L. 350
DISKETTE 3½ DD	L. 800

TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI DI IVA
PAGAMENTI RATEALI SENZA ANTICIPO E SENZA CAMBIALI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA ENTROLE 48 ORE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COMPUTERSHOP

TEL. 29.52.01.80/29.52.01.84

VIA VITRUVIO, 37 - 20124 MILANO

386 SX 16MHz
-1Mb esp. 17Mb RAM
-1 vga 512k
-1 drive 3½ 1.44Mb
-1 hard disk 40Mb
-1 monitor vga colori 14"
-1 tastiera 102 tasti italiana
-2 seriali
-1 parallela
-1 DOS 5.0 ITALIANO
L. 1.650.000

386 dx 33MHz
-4Mb RAM
-1 svga 1Mb
-1 drive 3½ 1.44Mb
-1 hard disk 85Mb CONNER
-1 monitor vga colori 14"
-1 tastiera 102 tasti italiana
-2 seriali
-1 parallela
L. 2.000.000

486 DX 33MHz/4Mb
-256k cache memory
-controller LOCAL BUS 2MB CACHE
-1 svga 1024x768
-1 drive 3½ 1.44Mb
-1 hard disk 120Mb CONNER
-1 monitor 14" colori
-1 tastiera italiana 102 tasti
-2 seriali
-1 parallela
L. 4.450.000

** STAMPANTI **

HP IIP plus laser L. 1.490.000
HP IIIP L. 2.100.000

PORTATILE IBM
386-SX 12MHz 1Mb RAM 40Mb hard disk
L. 2.250.000

486 dx 33MHz/4mb
-64K cache memory
-1 svga 1024x768 1Mb
-1 drive 3½ 1.44Mb
-1 hard disk 100Mb
-1 monitor vga colori 14"
-1 tastiera 102 tasti italiana
-2 seriali
-1 parallela
-DOS 5.0 E MANUALI IN ITALIANO
L. 2.790.000

386 dx 40MHz JEPSSEN/MT
-64K cache memory
-4Mb esp. 32Mb RAM
-1 svga 1280x1024
-1 drive 3½ 1.44Mb
-1 hard disk 85Mb CONNER
-1 monitor colori 14"
-1 tastiera 102 tasti italiana
-2 seriali
-1 parallela
L. 2.300.000

486 dx 33MHz/4Mb ram
-128k cache memory
-1 svga 1024x768
-1 drive 3½ 1.44Mb
-1 hard disk 120Mb CONNER
-1 monitor 14" colori
-1 tastiera italiana 102 tasti
-2 seriali
-1 parallela
L. 3.150.000

MONITOR NEC 3FG
L. 1.100.000

PORTATILE TOSHIBA
386-SX 20MHz 2Mb RAM 60Mb hard disk
modem, dos, borsa
L. 3.100.000

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
GARANZIA 12 MESI ASSISTENZA IMMEDIATA
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA CON EVASIONE ORDINI ENTRO 48 ORE
PAGAMENTI RATEALI SENZA ANTICIPO E SENZA CAMBIALI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MILLENIUM per Amiga, ST

NEW AQUATIC GAMES STARRING JAMES POND AND THE AQUABATS

Se aveste combattuto per giorni contro i cattivi più cattivi rischiando di lasciarci squame, coda e pinne, voi cosa fareste? Due mesi filati sdraiati sulla vostra poltrona preferita? Beh, anch'io, ma lui è un vero uomo (o un vero pesce?) ed ha così deciso di sgranchirsi le gambe in attesa dell'inevitabile riapparizione di Mr. Maybe: vediamo come.

GAMES machine

STAR PLAYER

Alla fine di James Pond II il nostro viscido agente speciale aveva accumulato un'immensa fama, ma soprattutto una fame ancestrale, arrivando così ad abboffarsi di lasagne e pasta al forno per ben tre settimane di fila. Avendo raggiunto il modico peso di centoventitré chili semizavorrato (ovvero in mutandoni e maglietta (in farmacia non ci si può mica andare nudi!)), al corpulento James sorse il dubbio che effettivamente la situazione stava diventando tragica e, come ogni supereroe che si rispetti, decise di fare un po' di moto; ricordandosi però del famoso detto "chi soffre da sé soffre per tre", ha deciso prontamente di chiamare alcuni anfibici compari e di organizzare un'olimpiade marina all'insegna del sudore, al fine di smaltire il grasso in eccesso e stroncare con l'infarto i conoscenti meno cari.

Come ogni olimpiade che si rispetti, la prima disciplina è quella della corsa, più precisamente i 100 Metre Splash; già dal nome stesso immagino avrete intuito i due spaventosi concetti in esso celati, ovvero la presenza di tanta acqua in cui sguazzare e la necessità di smanettare per smuovere il rotondo agente. La gara, infatti, ha

Inizio su di un'isoletta ed il vostro scopo è quello di raggiungerne un'altra attraversando di corsa i cento metri che le dividono; durante il tragitto, se "raccoglierete" tutti i pellicani, potrete ottenere un passaggio gratis attaccati alle gambe di mamma cicogna, assicurandovi così una vittoria certa (se invece non avrete voglia di muovervi, ci penserà un pinguino a farvi cambiare idea... NdMax). Dopo l'iniziale volata, sarà il turno del Kipper Watching, in cui lo zio tricheco (che assomiglia più che altro al cane del custode di Chernobyl) dovrà evitare che i soliti sbadati turisti della domenica sveglino un gruppo di pacifiche foche; per far ciò è costretto a balzare ripetutamente in aria per "smusar" via gli innumerevoli palloni che rischiano di cascare in testa ai docili animali addormentati. Nel malaugurato caso che ne manchi qualcuno, questi cadendo sveglieranno la malcapitata foca ,e se questa verrà colpita nuovamente prima che si riaddormenti, scapperà via spaventata. Dopo il milionesimo pallone respinto sarà (finalmente) il turno dell'amico rana che si cimenterà nel Hop, Skip and Jump, ovvero il salto triplo più complicato mai generato da mente animale. Infatti dopo l'interminabile rincorsa iniziale (sempre smanettando), dovrete saltare tre volte, fare due salti della corda ed infine balzare il più lontano possibile, calcolando la giusta inclinazione. Ora mi chiederete: "quanti milioni di volte devo schiacciare il tasto?" Bene, la risposta è due, una all'inizio ed una per lo stacco finale (ci ho messo due ore per capire cosa fare, abituato come ero a movimenti ultra complessi tipo Summer Games II!!!). Dopo esser così atterrati sulla testa di quattro messicani che passavano lì per caso, vi toccherà affrontare le vertiginose insidie degli spugnosi materassi mutanti nel Bouncy Castle; in questa prova dovrete rimbalzare numerose volte sopra i sopracitati ammassi spugnosi, arrivando lassù dove soltanto gli agenti speciali possono osare, nel tentativo di raccogliere sei coppe. Nel far ciò è consigliato lanciarsi nelle acrobazie più assurde per guadagnare punti extra, stando comunque attenti a non mancare clamorosamente il materasso spiaccicandosi vergognosamente al suolo; dopo tre mesi di gesso e qualche chilo di Lasonil, potrete finalmente guardare nonna stella marina alle prese con la sfamazione (o sfamatura) dei pesci, ovvero il Feeding Time. Armati di un mega cestino, dovrete correre a destra e a manca facendo cadere dolciumi vari in bocca a voraci tonni che ogni tanto fanno ca-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

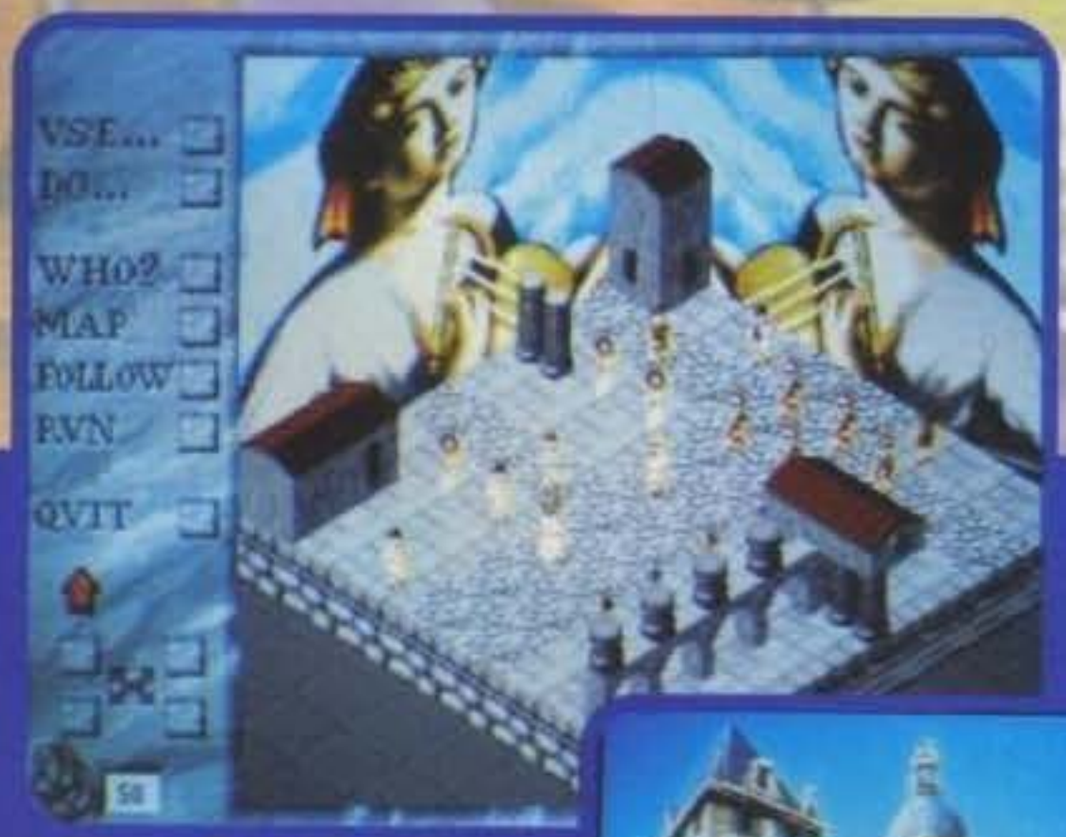
polino dalle acque del vivaio; purtroppo (non credevate mica fosse tutto qui, vero?) un gruppo di pescatori farà di tutto per rubarvi i pesci dal laghetto ogni qual volta li farete aspettare per troppo tempo con le fauci spalancate, e inoltre più a lungo attenderanno i tonni, più cibo sarà necessario per farli risprofondare nelle loro tane; il cibo non è poi infinito e ogni tanto sarete costretti a ricaricarvi da appositi distributori, sperando che nel frattempo i pescatori non vi soffino più di due pesci, poiché in tal caso la prova avrà termine. Dopo aver dato da mangiare ai pinnuti amici, il nostro Pond darà esibizione delle sue abilità di sparo e combattimento in Shell Shooting, la prova più crudele di tutte le olimpiadi; vostro scopo è quello di far esplodere dei palloncioni sul soffitto, e per far ciò dovrete sfruttare gli innocenti paguri che camminano lungo il pavimento come arma da lancio. Questi, giustamente, sono alquanto indispettiti dalla vostra presenza e pertanto rimarrete storditi nel caso ci andiate a sbattere contro: l'unico modo per utilizzarli è quello di saltarci sopra nel punto giusto e farli così rotolare in aria (se invece doveste sbagliare mira li spiaccicherete! Bleach); prima che questi riatterrino, li dovete raccattare di corsa e potrete così spararli contro i palloni volanti. Comunque non tutti i paguri sono uguali, infatti alcuni sono muniti di spine mentre altri sono particolarmente gommosi e vi permetteranno di saltare più in alto, dandovi così la possibilità di distruggere manualmente i palloni. Fatto anche questo, potrete affrontare la successiva specialità in cui dovrete pilotare vostro cugino delfino con la sua monobicicletta nell'emozionante Tour de Grass, in cui (per fortuna) non sarà necessario smanettare, ma sarete comunque costretti a muovere circolarmente il Joystick (per la cronaca, è scientificamente provato che questa operazione unita a quella di smanettamento provoca inevitabilmente crampi nel giro di due minuti); durante il tragitto dovrete evitare saltandoli un gruppo di appuntiti granchi disposti lungo il percorso e, per guadagnar tempo, è anche possibile deviare il vostro percorso saltando sopra alcune cunette o raccogliere vari pesciolini che garantiranno parecchi bonus. Finita anche questa fatica, non resta che la corsa ad ostacoli, ovvero il Leap Frog; inevitabilmente anche questa volta sarete costretti a smanettare e a saltare al momento giusto per evitare di sfracellarsi contro cancelletti e pozzanghere vaganti nel tentativo di non arrivare ultimo (o di arrivare secondo, che poi è la stessa cosa): ce la farete? (Non voi, i vostri Joystick). Morale: dopo la seconda partita James Pond ha perso dodici chili (voi ne avete persi ventuno), i suoi amici e parenti, dopo giorni di dolori articolari e contusioni varie hanno deciso unanimamente di legarlo e imbavagliarlo (lo libereranno solo quando Dr. Maybe si farà di nuovo vivo), due Joystick sono stati sacrificati durante l'agonia del gioco, siete stati colti da crampi per ben diciannove volte e non siete riusciti a battere nessun record! (Ma si sa, chi la dura la vince).

LUKE

Amiga

Dopo gli innumerevoli tentativi di creare il gioco multievento perfetto, non dovremmo rimanere particolarmente colpiti nel vedere il vecchio James Pond correre in pantaloncini corti e canottiera in giro per lo schermo; il gioco è generalmente ben curato, sia sotto l'aspetto grafico che quello tecnico, comunque non possiamo non notare che quattro delle otto gare utilizzano ancora il sistema di smanettamento, ormai troppo sfruttato e comunque troppo ripetitivo per attirare appieno e per molto tempo il nostro interesse; in ogni caso le altre prove sono sicuramente innovative ed alcune di esse veramente divertenti, assicurando certamente una buona longevità al prodotto. Se avete occasione provate a provarlo prima di comprarlo, altrimenti provate a farlo comperare da un vostro amico (giocandoci magari a casa sua con i suoi Joystick); la grafica spiritosa, le situazioni comiche e il grosso numero di opzioni assicurano un buon divertimento, Aquatic Games è un nel complesso un buon gioco, che, se vi piace il genere, vi terrà impegnati molto a lungo... Almeno fino al ritorno di Pond (previsto per Natale) in una sua nuova e spettacolare avventura.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:
GLOBALE 90%



SERPI ROMANE

Ne avevamo già parlato sul numero di Maggio, in ogni caso i due nuovi titoli di casa Millenium che dovrebbero vedere la luce entro Natale sono Daughter of Serpents e Rome. Per entrambi la recensione definitiva dovrebbe essere ormai imminente.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Logic 3

I RIVOLUZIONARI

ALPHA-RAY (AF)

MICROSWITCHES DI ALTA QUALITÀ; CONTROLLO IN 8 DIREZIONI; VENTOSE PER GARANTIRE LA MASSIMA STABILITÀ.

COMPATIBILE:

C64, C128, AMIGA, AMSTRAD CPC.

SIGMA-RAY (AF)

MICROSWITCHES DI ALTA QUALITÀ; CONTROLLO IN 8 DIREZIONI; VENTOSE PER GARANTIRE LA MASSIMA STABILITÀ; SPIA LUMINOSA PER INDICARE LA DIREZIONE DEI MOVIMENTI; 2 PULSANTI FUOCO ALLA BASE.

COMPATIBILE:

C64, C128, AMIGA, AMSTRAD CPC.

DISPONIBILE ANCHE NELLE VERSIONI PER:

- NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM;

- SEGA MEGA DRIVE.

MANTA-RAY (AF) - STING-RAY (AF)

MICROSWITCHES DI ALTA QUALITÀ; DESIGN ANATOMICO PER UN'IMPUGNATURA MANEGGEVOLE; INDISTRUTTIBILE LEVA IN ACCIAIO; 3 BOTTONI DI FUOCO.

COMPATIBILE:

C64, C128, AMIGA, AMSTRAD CPC.

ALPHA RAY (AF)

SIGMA RAY (AF)

STING-RAY (AF)

MANTA-RAY (AF)

© LOGIC 3 LIMITED U.K.

PER QUALSIASI INFORMAZIONE CHIAMA AL:

LEADER DISTRIBUZIONE

NUMERO VERDE 1678 - 21177

DALLE ORE 14.00 ALLE ORE 18.00

LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/21.22.55 PRENDERA' IL: 0332/87.41.11

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

I.C.E. per Amiga, Atari ST

Il nostro mondo è sempre più attorniato da guerre di ogni genere, a quanto pare il genere umano non si diverte a rimanere in pace. Fireforce permette ancora una volta di sfogare i propri istinti più repressi, senza alcun spargimento di sangue, almeno al di fuori del monitor...

FIRE FORCE

Vi ricordate "Green Beret"? Gli intenditori, appena scorte le foto, avranno immediatamente pensato a quel vecchio (storico, ndMax) coin-op, poi convertito per vari computer. Fu davvero un successo quel videogioco dedicato ai berretti verdi (ricordo ancora le file nelle sale giochi) e ora che l'ICE ci ripropone quel meccanismo vincente di platform e guerra lo attendavamo tutti con una certa impazienza.
In questo gioco comunque non si può scherzare: non abbiamo infatti possibilità di allenarci con i fucili caricati a salve, e nemmeno iniziare a videogiocare con un livello di difficoltà tipo poppante; si è membri del Fireforce, un'organizzazione creata per risolvere le missioni più impossibili, ed in ogni escursione l'obbiettivo principale è di portare la pelle a casa.
Le missioni da completare sono dodici e, in base al comportamento dimostrato in guerra, potrete ottenere numerosi riconoscimenti ed entrare così nella classifica dei migliori Fireforce di ogni tempo. La vostra vita sarà in gioco notte e giorno nei terreni più disparati come paludi, jungle, deserti o aree urbane. Un vostro elicottero vi lascerà soli (chissà perché non vi aiuta... forse per masochismo giapponese) nel bel mezzo dell'azione e dovrà essere la vostra abilità e freddezza a salvarvi la vita; in vostro aiuto avrete fortunatamente un discreto arsenale, anche se non è detto che vi basterà considerando il fatto che i nemici non avranno solo primitive clave con le quali attaccarvi.
Distruzione di ponti, auto nemiche (l'importante è non sfiorare, se la doveste incontrare, la mia 106, altrimenti nessun cheat mode potrebbe salvarvi...), nascondigli, abitazioni e il maggior numero possibile di nemici, sono gli obbiettivi primordiali in ogni azione da guerra.
Se riuscirete poi a diventare un mito vi aspettano giorni di giubilo e un sacco di soldi da spendere sulla spiaggia di una rinomata località marina, tipo Laigueglia, con una bevanda ghiacciata sul tavolino e magari qualche bella ragazza a farvi compagnia (praticamente la mia vita giornaliera di quest'ultima estate)(cosa volete farci... a Massimiliano piace fare il tavolino... NdMax).
Concludendo spara, spara, spara... il messaggio finale non è poi così difficile, vero?

Massimiliano Pescatori

Amiga

L'ICE ha cercato di ricreare un vecchio mito e in parte si può dire d'esserci riuscita. Non si possono certo fare paragoni, vista l'anzianità di Green Beret. Si può affermare però che Fireforce è un programma moderno e completo: il numero di missioni e la varietà delle stesse sono un punto a favore del programma ICE; buoni colori e innovatività ad alti livelli innalzano verso il top della categoria questo platform. Alcune note negative purtroppo non mancano: per iniziare gli sprite, nonostante sfoggino una buona grafica, sono animati in modo a volte insufficiente, vista la loro saltuaria scattosità. In aggiunta la giocabilità non è sempre perfetta come sarebbe dovuta essere. Una buona idea e un programma che si colloca nell'interminabile gruppo dei discreti.

TECNICA:	☺	GLOBALE
GIOCABILITA':	☺	84%
INNOVAZIONE:	☺	

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 39260744 r.a.
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035
UFFICIO SPEDIZIONI: Telefono (02) 33000036

Aperto anche il Sabato
Orari:
9.00 - 12.30
15.00 - 19.00

ORDINA SUBITO
TEL. 39260744

LA NEWEL srl PRESENTA NELLA SUA QUALITÀ DI UNICO DISTRIBUTORE NAZIONALE IL - LASER DISK GAME -

Quante volte abbiamo desiderato di potere giocare a casa nostra a tutti quei giochi con la tecnologia del Laser come Dragon's Lair, Space Ace, Fire Fox, Thayer's Quest e tanti altri. Ebbene, grazie al lettore Laser PIONEER ed un computer tutto ciò diventa possibile.

Il sistema consiste oltre al lettore ed un Computer in un'interfaccia che consente al Computer il diretto controllo del lettore Laser. È così possibile l'utilizzo di tutti quei giochi Laser che ai tempi si trovavano solo nelle sale giochi.
Sono attualmente disponibili interfaccie per i seguenti Computer:
Commodore Amiga, Atari ST-STe, IBM - PC compatibili, Commodore C-64 e in via di sviluppo anche per la serie Macintosh.

NEW NEW

Interfaccia ad infrarossi in dotazione per la versione IBM - PC compatibili ora disponibile anche per Amiga.
ECCEZIONALE!!!

Titoli disponibili

Dragon's Lair

Thayer's Quest

Space Ace

Titoli in progettazione

Don Quixote	Fire Fox
Louvre 1	Framed Up
Casino Royale 1	Cobra Command
Casino Royale 2	Mach II
Thayer's Quest II	Mach III
Space Harrier	Afterburner
Super Hng-On	Mac Dump
Astron Belt	Darius
Fantasy Zone	Scramble
Orpheus	Shadow of the Star

Voyage to the New World

NEWEL
Buono di Lire 100.000
presentando questo tagliando.

Il buono è valido solo acquistando il sistema completo (Lettore Laser, Interfaccia, Software, Dragon's Lair)

(Il buono non è cumulabile)

Tutti i prezzi sono sempre IVA compresa. Tutti i nostri prodotti sono coperti da garanzia di un anno

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

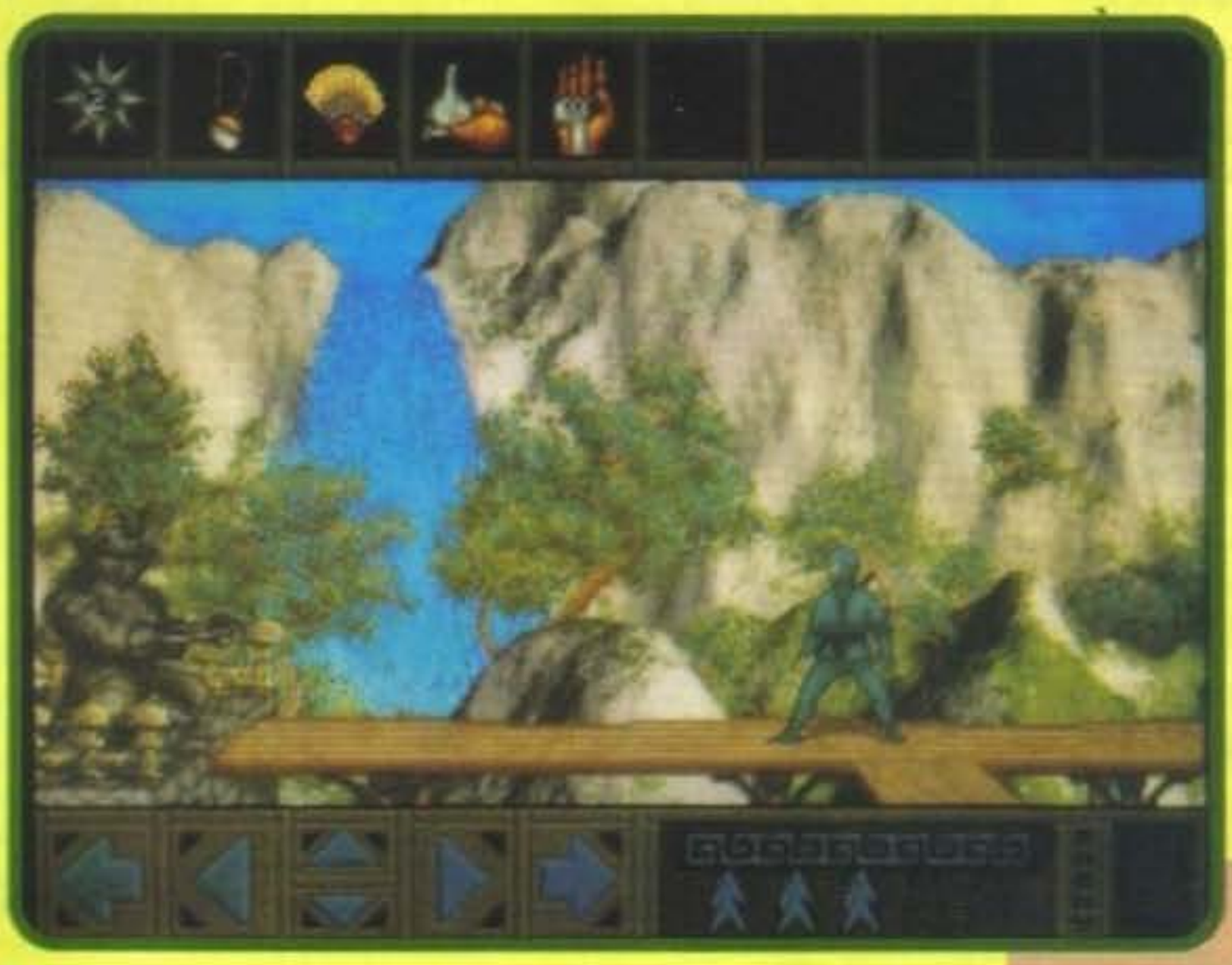
REVIEW

DMI/PRESTIGE per Amiga

SWORD OF HONOUR

La Prestige ci catapulta violentemente (senza cuscino per l'atterraggio) nel mondo fantastico dei Ninja. E' forse vero che sono passati di moda, ma se il gioco vale, moda o no per noi fa lo stesso.

Per chi disgraziatamente non abbia letto la preview pubblicata sul numero estivo di TGM gli comunico che può sempre contattarci per richiedere l'arretrato. Scherzi a parte, la storia di Sword of Honour è legata ad un'antica famiglia di samurai; questa importante dinastia ha in un simbolo racchiusa tradizione ed onore, ma disgraziatamente questo oggetto è stato trafugato. Voi, membro della famiglia, avrete il piacere, o meglio l'obbligo, di riportare nel tempio di casa il prezioso simbolo; non potrete di certo scappare o nascondervi e l'unico modo di salvare la vostra vita è di portare a termine la missione. Appena caricato il gioco vi accorgerete di un metodo anomalo di controllo: è il collaudato punta e clicca ad icone, utilizzato in passato dalla Psygnosis, controllabile tramite mouse e questa novità, parziale potrà darvi qualche problema nei primi combattimenti; in questo caso se vi scoraggerete potrete avrete sempre utilizzare il vecchio, ma sempre bene amato joystick.



Usciti dal vostro tempio ad attendervi troverete un primo agguerrito ninja dalle intenzioni ribelli. Nemmeno vi conosce e già vi attacca; non perdete tempo, iniziate a legnarlo violentemente fino a quando non lo vedrete implorare pietà strisciando per terra. Ogni schermata avrà un nemico e solo sterminandolo potrete continuare il vostro cammino. Durante l'avventura potrete trovare oggetti utili per gli scontri o per donarli a personaggi del gioco. Un vero e proprio labirinto è il campo di battaglia di Sword of Honour ed alcuni passaggi obbligati molto difficoltosi renderanno la vostra impresa ardua, ma con un poco di costanza ed abilità non impossibile.

Massimiliano Pescatori

Amiga

Molto bello graficamente, il secondo nato della Prestige si evidenzia principalmente per una buona giocabilità e delle animazioni gradevoli dei vari personaggi. Buona è l'ambientazione del gioco, immersa perfettamente in un contesto stile giapponese. Punti negativi riguardano invece il sonoro, il quale poteva e doveva essere più convincente, e la difficoltà del gioco, non ben calibrata con avversari fortissimi e altri davvero scarsi. Dubbi e perplessità riguardano comunque l'effettiva longevità, un programma che potrebbe appassionare, ma sicuramente non per tutti.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:
GLOBALE 80%

BUG BOMBER

Un secondo gioco ormai completato e distribuito dalla DMI durante questo stesso mese sarà per molti aspetti simili a Dynablaster, e si evidenzia per la possibilità di giocare in quattro contemporaneamente. Il numero elevatissimo di livelli rende Bug Bomber un programma longevo sempre che sappiate resistere alla tentazione di risolvere il tutto spegnendo l'Amiga...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MasterPix

Via San Michele 3 - 21052 Busto A (VA)
FAX - TEL. 0331-620430

Super Nintendo
2 Joypad
Super Mario World
L. 389.000
Kuma Connector Famicom
L. 49.000

CD-ROM per PC

Barney Bear Goes To School L 129000
Battle Chess L189.000
Wing Commander + Ultima6 L 199000
Composer Quest L189.000
Collection L189000 - Pack 2 L199000
Kings Quest V L. 169.000
Mixed-Up Mother Goose L. 169.000

AD LIB MUSIC CARD

Scheda musicale per PC e IBM compat.
11 suoni contemporanei
Supporta centinaia di videogiochi
Incluso programma JUKE BOX
Manuale in italiano
Disponibile software professionale
L. 199.000

* * * * * * * * * * * * * * * * * * *

Scheda Joystick
Microchannel
L. 129.000

Super Magicom

Per Supernes e
Superfamicom
Permette di salvare la posizione del gioco in qualsiasi punto e riprenderla dallo stesso punto in cui siete arrivati.

➡Prezzi IVA compresa
➡Spese Postali L.10000
Per ordinare basta una telefonata pagherete in contrassegno al postino
I prezzi possono essere soggetti a variazioni
telefonare per conferma
☎ 0331-620430 ☎

TITOLO	AMI	IBM
Addams Family	39000	
Blue Boy	49000	79000
Carrier Strike S.S.I.		99000
Civilization		79000
Conflict Korea S.S.I.		69000
Cool Croc Twins	49000	99000
Crisis In The Kremlin		89000
Dark Queen Of Krynn		79000
Dune	69000	79000
Epic	69000	
Euro Football Champ	49000	
F1 Grand Prix	79000	
Fire & Ice	49000	
G-Loc	39000	79000
Gateway		69000
Gateway Savage Frontier		
Harlequin	49000	69000
Heimdal	69000	79000
Heroes Of The 357th		69000
Hook	59000	79000
Indiana Jones Action		99000
Indiana Jones Adventure		69000
Int. Sports Challenge	59000	
Jim Power	49000	
John Barnes Soccer	49000	99000
King Quest V ita	99000	
Megafortress	69000	89000
Monkey Island II	99000	79000
NCAA Basket		
Parasol Star	39000	79000
Plan 9 From Outer Space		99000
Planets Edge		69000
Pool Of Darkness		69000
Populous II	69000	89000
Powermonger		89000
Prophecy Of Shadow SSI		49000
Push Over		39000
Rolling Ronnie		99000
Secret Weapons Luftwaff	99000	
Sensible Soccer	59000	99000
Shuttle		89000
Sim Ant	89000	
Space Crusade	49000	
Space Quest IV	89000	79000
Star Trek	79000	
Sturmtruppen	39000	89000
Ultima Underworld		
Ultima VI	69000	89000
Ultima VII		
Wolfchild	49000	

TITOLO	AMI	IBM
Abandonated Places	79000	
Air Bucks		69000
B27 Flying Fortress		99000
Birds Of Prey	59000	
Championship Manager	49000	59000
Championship Of Europe	49000	
Conquests Of Longbow		99000
Cruise For A Corpse	59000	
Double Dragon III		49000
Dyna Blaster	59000	
Eternam		79000
European Championship	69000	79000
Eye Of The Beholder II	69000	79000
Falcon III		109000
Flight Of Intruder	59000	
Gods	49000	49000
Harpoon Designer		69000
Harpoon New	69000	79000
Jaguar XJ220	49000	
Leisure Suit Larry V	89000	89000
Leisure Suit Larry I	89000	
Lord Of The Rings II		89000
Lure Of The Temptress	69000	79000
Maniac Mansion ITA		69000
Midwinter II	69000	119000
Might & Magic III	119000	99000
Mike Dikta Football		89000
Oh No More Lemmings	49000	49000
Personal Pro Golf		79000
Pit Fighter	39000	39000
Pro Tennis Tour II		49000
Quest For Glory I		99000
Robocop III	59000	
Rocketeer		69000
Shadowlands	59000	59000
Simpsons	39000	49000
Space Ace II	79000	89000
Space Quest I VGA		89000
Special Forces		99000
Striker Manager	59000	
Time Quest		79000
Titus The Fox	49000	49000
Treasure Savage Frontier		79000
Turtles II coin-op	49000	49000
Utopia	69000	69000
Wayne Hockey II		69000
Winter Challenge		89000
Winter Supersports	49000	49000
Wizardry VI	79000	79000
Wizardry VII	Soon	Soon

GAMEBOY
Turtles II 59000
Hook 65000
Batman II 80000
Gauntlet II 69000
RC Pro Am II 59000
Kick Off 79000

GAME GEAR
Sega Adapter 49.000
Olympic Gold 79000
Super Golf
G-Loc
Castle Of Illusion
Shinobi
Super Monaco G.P.
Dragon Crystal

ATARI LYNX
Cyberball 89000
Strider II
Toky 89000
Awesome Golf 89000
Ishido 89000
Checkered Flag 89.
Robo-Squash 72000
Robotron 89000
Chip Challenge 79.

Neo Geo

L. 570.000
+ gioco omaggio
Nam L. 107000
Ninja Combat 166.
Cyber Lip 107000
Bowling 107000
Robo Army 214000
Riding Hero 166000
Super Spy 166000
Fatal Fury 249000
Football F. 249000
Magician 166000
Sengoku 214000
Gost Pilot 214000
Blue Journey 166.
Crossed S. 249000
Baseball 2020 214000
Mutation N. 249000
Ninja Comando 249
Soccer Brawl 249000
Golf Top 166000
Baseball Star 166000
Basebal Star 2 249.
Burning Fight 214.
Trash Rally 249000
Eight Man 249000

SuperNintendo Man. e Soft. in inglese

Darius Twin
Earth Defense Force
Smash TV
Xardion
Wanderers From Ys III
WWF WrestleMania
Rival Turf
Castlevania IV
Addams Family
World League Soccer
Adventure Island
Contra III

L 99.000 cad.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

KRISALIS per Amiga

Se avete sempre desiderato di possedere una personalità vincente, alla quale tutti i vostri sudditi facciano riferimento per la loro vita, e nel contempo intraprendere campagne di colonizzazione bellica nei confronti di altri popoli sicuramente ostili (è un dato di fatto di ogni videogame!), questo gioco è quello che fa per voi!

Vikings
Fields of Conquest

Difatti vi troverete immersi in un ambiente che nessuno di voi avrà potuto vivere (se c'è qualcuno che fino ad ora è sopravvissuto mi telefoni pure...)(per Alessandro basta che respirino... NdMax), e che forse avrà rimpianto fino ad oggi. Grazie a Vikings farete rivivere le mitiche imprese di prodi battaglioni di fedeli sudditi, dediti al proprio Re, alla conquista di nuovi territori al fine di ampliare i propri possedimenti. Per dirla in breve il gioco è strutturato come il glorioso Defender Of The Crown, anche se Vikings conta un maggiore intervento dell'utente e anche un livello più alto di realismo. Avviato il gioco ci si trova davanti a una prima schermata in cui si può decidere il numero di giocatori controllati, fino ad un massimo di sei: da notare che si può anche decidere di far controllare al computer tutti i giocatori, rimanendosene così con le mani in mano, oppure affrontare il gioco in compagnia di altri cinque amici. Tornando alle opzioni, si può cambiare il nome del casato e il proprio oltre a scegliere il livello di difficoltà del gioco: da acqua e sapone a mazzate con la clava! A questo punto compare un quadro riassuntivo della vostra situazione che vi permette di venire a conoscenza del vostro potere, dei vostri guadagni, delle vostre risorse minerarie, cibarie e del vostro esercito. Superato anche questo si può vagare per i propri territori, contrassegnati con un pallino del rispettivo colore, potendo così controllare l'andamento dei raccolti e della scorta di cibo. In questo frangente si può vendere al popolo del grano per sfamarlo se ne ha bisogno, o altrimenti acquistarlo per sé. Un altro menu disponibile ci informa della conformazione del territorio (pianura, montuoso), oltre ad informarci sulla quantità di uomini presenti, se v'è una roccaforte, riserve di cibo, tassa attuale, natalità e mortalità. In questo menu oltre a queste indicazioni v'è la presenza di altre icone che permettono di far fare una determinata operazione al popolo della regione: costruire una nave, costruire un castello ecc... Ed è proprio qui che entra in ballo il fattore realismo, in quanto per poter veder i vostri uomini lavorare dovrete avere una quantità sufficiente di pietra, di legno e di ferro in mancanza dei quali la costruzione non prosegue. Altro fattore rilevante è che al contrario di D.O.T.C. le costruzioni non saranno immediate, ma ci vorrà un po' di turni per vedere la propria opera compiuta.

Passando al reparto bellico si dispone inizialmente di 5 guarnigioni con 15 giorni di autonomia ciascuna. A ogni guarnigione si può assegnare un obbiettivo diverso, ma bisogna considerare anche i giorni che si hanno a disposizione, in quanto ciascun movimento corrisponde a un determinato numero di giorni di cammino. Quando l'indicatore scende a zero non v'è altra possibilità che cambiare guarnigione. L'andamento della battaglia riprende lo stile di D.O.T.C. (nonostante manchino completamente tutte le varie schermate e animazioni che ai tempi fecero tanto scalpore), con la possibilità di non far partecipare alla battaglia alcune guarnigioni (es. arcieri , cavalieri..), oltre a quella di ritirarsi. Inutile aggiungere che lo scopo finale è vincere.

Alessandro Montoli

Amiga

Sicuramente questo Vikings rappresenta un buon gioco per gli appassionati del genere, un prodotto tecnicamente discreto che necessita di un notevole impegno e una prolungata applicazione per essere condotto a termine. I più sicuramente si lamenteranno per l'assenza di quelle stupende schermate grafiche che hanno fatto di D.O.T.C. un successo senza precedenti, ma in compenso avranno altro a cui pensare durante il gioco. Per gli altri invece rappresenta una buona occasione di avvicinarsi a questo tipo di gioco, visto che il tutto si presenta in maniera abbastanza intuitiva e coinvolgente.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
85%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Db Line srl

V.le Rimembranze, 26/c
21024 Biandronno (VA)

Tel.0332.767270ra
Fax.0332.767244

LA TECNOLOGIA NEL COMMERCIO

RISERVATO AI NEGOZIANTI

Db Line, insieme a:
2 Company USA
1 Company di Taiwan
2 Company Giapponesi
2 Company di Hong Kong
E'
PRONTA A LAVORARE
CON VOI.

-IMPORTAZIONE E DISTRIBUZIONE DI CONSOLES-VIDEOGAMES-ACCESSORI

-CONSEGNE 1/2 corriere in tutta Italia.
-SERVIZIO NOVITA' 1/2 fax settimanale
-ASSISTENZA TECNICA
-CONSULENZA NELL'ACQUISTO
-NESSUN VINCOLO DI QUANTITA'

CONTATTATECI.

A VERCELLI
Via Scalise ,5 - tel. 0161/54793
commodore
C 64 - AMIGA 500 plus - 2000
PC 80286 - 80386 - 80486

SOFT CENTER
Videogames e Softwar originali
LEADER, CTO, SOFTEL

PC MS DOS OLIDATA
PERIFERICHE, ACCESSORI, FLOPPY-DSK
TUTTO A PREZZI INTERESSANTI

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

L'AMIGA COMPRALO DOVE VUOI PER ESPANDERLO VIENI DA NOI

PREZZI IMBATTIBILI
TELEFONARE!!!

- o Espansione di memoria: da 512 KB a 8MB
- o HD SCSI interni-esterni da 52MB a 420MB
- o HD SCSI removibili da 44MB a 88MB
- o Schede compatibilità AT286- 8 - 16MHz
- o Accelleratrici a 32Bit 68030-68040
- o Interfacce MIDI
- o Genlock
- o Digitalizzatori
- o Modem
- o Stampanti NEC-PANASONIC
- o Monitor NEC-HYUNDAI
- o Software Professionale DTV-DTP-MIDI

IN PIEMONTE PRESSO
HI-FI CLUB
CONCESSIONARIO UFFICIALE
Commodore

COLLEGNO (TO)
C.so FRANCIA 92/c Tel. 011/4110256 (r.a)

GVP POINT

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

DISTRIBUTORE UFFICIALE PER L'ITALIA
RS s.r.l. - CADRIANO (BO)
TEL. (051) 765563 - FAX (051) 765568

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PERGIOCO. PER I RINOCERONTI DEI VIDEOGIOCHI.

PERGIOCO®

I PUNTI VENDITA PERGIOCO: a MILANO il negozio è in via San Prospero 1 (Cordusio); a ROMA il negozio è in via Degli Scipioni 109-111; la Vendita per corrispondenza per l' Italia è a MILANO tel. 02 / 874580-874593. Listini aggiornati e gratuiti !

MIELCO presenta: Media Box®

Prodotti da POSSO, i Media Box sono contenitori classificatori modulari di livello qualitativo professionale destinati ai FLOPPY DISC 3½" e 5¼". Il sistema prevede anche moduli tutti assemblati tra loro per COMPACT CASSETTE, VIDEO, COMPACT DISC, VIDEO GIOCHI, FOTO, FAI DA TE, ecc. Ogni elemento può essere dotato di apposita serratura per protezione del contenuto.

MIELCO
concessionaria esclusiva per l'Italia

SERVIZIO VENDITE E CONSULENZA TECNICA:
20158 MILANO - VIA PRAMPOLINI, 4
TEL. 02/ 6684999
TELEX 316541 - FAX 6688502

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

TecnoShop® by data office s.a.s.
Via Roma, 5/7 - 80040 S. Sebastiano al Vesuvio (NA)
Tel. 081/5743260 Fax 081/5743260

Amiga 500 Plus Appetizer (Com. Italia) + Switchjoy	649.000
Commodore 64 New + 2 joystick + omaggio	249.000
CDTV con Welcome disk in Italiano	1.069.000
Amiga 2000 (Commodore Italia)	1.280.000
Amiga 600 (Commodore Italia)	700.000
Amiga 600 (Commodore Italia) + Dylan Dog	720.000
Amiga 600 HD (Commodore Italia) 30 Mbyte	849.000
Mps 1230 Stampante (Commodore Italia)	295.000
Mps 1270 Stampante getto d'inchiostro (Com. It.)	260.000
Mps 1550 Stampante Colore (Commodore Italia)	395.000

Se hai problemi di compatibilità adesso puoi facilmente risolverli con il: MOUSE KICK che ti permette un doppio Kickstar al tuo Amiga 500/2000. L. 85.000 con Kick 2.0 L. 65.000 con Kick 1.3

DATEL
Tavoletta Grafica con stilo e software L. 350.000
Digitalizzatore L. 200.000

Tac 2 Joystick professionale	35.000
Switchjoy Joystick con microswitch	24.000
Syncro Express	69.000
Mouses per Amiga PC Atari	35.000
Drive Esterni Cumana	130.000
Action Replay III	159.000
Espansione 1 Mbyte per A500 plus	158.000
Technosound digitalizzatore audio	99.000
Genlock Rockgen	285.000
Videon III versione 3.1	539.000
Kcs Pc Board	379.000

Novità !!!!
Action Replay per Sega Megadrive L. 120.000
Drive Power Computing con Copiatore Hardware incorporato L. 160.000

NEOGEO
Con Presa Scart Rgb ed un Gioco in Omaggio a sole L. 580.000
Disponibili anche Memory Card a sole L. 65.000

GVP Point	
Gvp Impact II A500 52 Mbyte	960.000
Gvp HardCard 52 Mbyte	813.000
Gvp 68030 + 1 Mbyte ram 32 bit	1.395.000

Disponibili Dischi BULK e MARCATI

GVP POINT GVP POINT GVP POINT GVP POINT GVP POINT GVP POINT

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS
DISTRIBUTORE UFFICIALE PER L'ITALIA
RS s.r.l. - CADRIANO (BO)
TEL. (051) 765563 - FAX (051) 765568

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VIRGIN per PC

THE LEG Kyra

La febbre delle avventure alla Sierra continua, ma stavolta a rimpinguare le folte file degli adventure è un outsider: il team Westwood, meglio noto come autore dei due Eye of the Beholder. Non male!

GAMES machine

STAR PLAYER

Tanto, tanto, tanto, taaanto tempo addietro, nel finora a voi sconosciuto mondo di Kyrandia (vedete la duecentomiliardesima stella a destra del Grande Carro? Ecco, è più o meno lì)(T'ho beccato! Questa l'hai riciclata dalla recensione di Ace 2088 comparsa tre anni addietro su ZZAP!, me ne ricordo perché era la recensione d'esordio di MA. NdMax) le cose andavano tutte bene e i bambini andavano diligentemente a scuola, ragion per cui i saggi del paese temevano che la situazione non potesse durare. E avevano perfettamente ragione! Un bel giorno un certo giocoliere di nome Malcolm si mise in testa di sovvertire l'ordine naturale delle cose facendo appello ai suoi poteri magici non indifferenti (sono sempre le menti malate quelle che pensano di fare qualche casino). Fu così che si mise a gironzolare per il mondo di Kyrandia seminando panico, morte e distruzione, senza per questo colorare il tutto con il suo perfido senso dell'umorismo.

Una delle vittime più illustri fu proprio il nonno del (cugino del fratello del nipote dello zio, NdBalleSpaziali) futuro monarca della terra di Kyrandia. Il "futuro" è presto spiegato: Malcolm aveva già provveduto a uccidere in modo atroce il vecchio monarca. Ma stavamo dicendo del nonnetto: costui, un certo Kallak, non fu ucciso ma semplicemente pietrificato in tutto il corpo meno che negli occhi (dettaglio malvagio voluto dallo stesso Malcolm). La fortuna vuole che Kallak sia riuscito giusto in tempo a scrivere una lettera di aiuto per il nipotino, tale Brandon, che dovrà sobbarcarsi l'infausto compito di fermare Malcolm.

E qui inizia il gioco, con voi nei panni di Brandon che si rivela subito per quello che è: un perfetto cretino ignaro di tutto e di tutti.

Tanto per cominciare non ha una minima idea di quello che deve fare, dei pericoli che deve affrontare, tantomeno sa di essere il nuovo monarca per decesso del precedente. L'unica cosa che sa è che in quel momento sta andando a fare una visitina al caro nonnetto (e, ma questo non l'ammetterà mai pubblicamente, a provare il suo divertentissimo ascensore vegetale che porta all'uscio della dimora di Kallak).

E qui ovviamente entrate in ballo voi, che dovrete aiutarlo a recuperare più prove possibili della tragedia che incombe (tra cui la succitata importantissima nota del nonno) e portarle alla vostra amata sorellina nel tempio poco distante. Dopodiché pian piano vi sarà sempre più chiaro il da farsi (a voi, però, perché a lui, Brandon, non sarà chiaro un bel niente). A questo punto sarà solo un problema di viaggi, dialoghi e risoluzione di enigmi (cos'altro bisogna fare in un adventure?) e in questo la nuova interfaccia della Westwood non vi

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ND OF ndia

sarà certo di peso ma vi aiuterà considerevolmente.
Tutto, infatti, è stato stringato al limite per poter ottenere il massimo della semplicità sempre conservando un discreto grado di interazione. Niente di strano, quindi, se per muovere il nostro bravo Brandon dovete cliccare direttamente sul paesaggio. Poco di strano se per spostarvi da una schermata all'altra dovete puntare il cursore a uno dei quattro bordi dello schermo per ottenere l'equivalente spostamento nella direzione cardinale desiderata, posto che sia accessibile (questo, a dire il vero, è un po' limitativo perché gli adventure Sierra ci hanno abituato a spostamenti un pochino più complicati dei semplici nord, est, sud, ovest, alto o basso: in alcune schermate ci potevano anche essere delle direzioni, diciamo così, intermedie ben cammuffate).

Ottima idea, invece, quella di disporre nella parte bassa dello schermo un inventario. In tal modo con un semplice giochetto di spostamento di sprite si possono raccogliere, gettare o usare oggetti che con altre interfacce andavano invece richiamati da qualche menu supplementare. Qualche dubbio si potrebbe averlo sul come sia mai possibile esaminare gli oggetti posseduti. In un modo del tutto analogo: prendeteli col cursore, spostateli sopra lo sprite del vostro personaggio, premete fuoco e il gioco è fatto.
E più o meno così sono gestiti i dialoghi coi personaggi del mondo di Kyrandia: cliccando su di loro si attivano tutti i discorsetti del caso. Su tali discorsetti non avrete però nessun controllo e dovrete fare da spettatore per tutta la loro durata, visto che essi dipendono unicamente dagli oggetti in vostro possesso e da tutto quello che avete fatto in precedenza. La cosa potrà sembrarvi un pochino limitativa se paragonata a un bel menu con su qualche frase da scegliere (vedi Monkey Island e altri), ma vi assicuro che così è molto più semplice, quasi altrettanto divertente ed è più facile concentrarsi sulla soluzione del gioco (anche perché spesso dai dialoghi salta sempre fuori qualche consiglio e in questo caso non dovrete fare fatica alcuna per averlo).
La tal cosa potrebbe farvi avere qualche dubbio sull'effettiva difficoltà del gioco, ma vi assicuro che non c'è problema. All'inizio è piuttosto facile e scontato ma ben presto ci si trova alle prese con problemi tutt'altro che immediati.
Concludo il discorso con una noterellina sull'hardware necessario che è decisamente lo standard odierno: un AT con VGA, hard disk, e, possibilmente, mouse. Bye Bye! G.B.

PC

Incredibile! Questa è in assoluto l'interfaccia più semplice da usare che io abbia mai provato su un adventure. Niente menu strani per scegliere cosa fare (a parte ovviamente il necessario menu di opzioni di salvataggio/caricamento), cosa dire, ecc. Ogni cosa è davvero facilissima, anche perché i dialoghi sono pilotati automaticamente cliccando sugli interlocutori e l'inventario è posto ben visibile in basso allo schermo. Un'altra cosa davvero bella è la grafica. Ci sono un mucchio di tocchi di classe nelle presentazione e soprattutto nel gioco e non posso star certo qui ad elencarveli tutti. Resta però il fatto che il gioco ha un'atmosfera davvero stupenda e animazioni fluide e dettagliate. Tanto di cappello all'equipe grafica, del resto la Westwood ha da tempo la mia stima. Una cosa invece abbastanza scontata era la presenza di umorismo nel gioco (ormai è una tradizione del genere mettere sempre qualche episodietto ridicolo), ma non per questo c'è da esserne stufi. Anzi!
Concludendo non vedo proprio perché dobbiate lasciarvelo sfuggire, a meno che abbiate già fatto indigestione di adventure del genere e vogliate solo quelli più innovativi come Lure of the Temptress. Vi dico solo che in un futuro neanche tanto lontano uscirà il seguito di Kyrandia. In fin dei conti sulla confezione è scritto bello chiaro: "Book One"!

TECNICA: ☺
GIOCABILITA': ☺
INNOVAZIONE: ☺

GLOBALE 92%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INTRODUCING

HASPID COMPUTER

FOR WINDOWS, AUTOCAD & .....

HASPID 386/33 SX

- DESKTOP PLUS + DISPLAY
- 2MB. (70ns) esp.32MB.
- FDD 3.5" 1,44MB.
- HD 80MB. AT BUS
- SVGA CARD 1MB. 1024*768 32000COL.
- 2 SERIALI, 1 PARALLELA, 1 GAME
- TASTIERA 102 TASTI ITA/USA. SOFTCLICK
- MONITOR 14" SVGA COLORE 1024*768 .28DP
- MOUSE LOGITECH
- MS DOS 5 MICROSOFT
- WINDOWS 3.1

£. 2.045.000

HASPID 386/40 DX

- 64KB. CACHE esp.256KB.
- DESKTOP PLUS + DISPLAY
- 4MB. (70ns) esp.32MB.
- FDD 3.5" 1,44MB.
- FDD 5.25" 1,2MB.
- HD 120MB. AT BUS
- SVGA CARD "NCR" 2MB. 1280*1024 256COL., 800*600 65.000COL., WINDOWS CACHE.
- 2 SERIALI, 1 PARALLELA, 1 GAME
- TASTIERA 102 TASTI ITA/USA. SOFTCLICK
- MONITOR 14" SVGA COLORE 1024*768 .28DP
- MOUSE LOGITECH
- MS DOS 5 MICROSOFT
- WINDOWS 3.1

£.2.910.000

HASPID 486/33 DX

- 256KB. CACHE B.TOWER PLUS + DISPLAY
- 4MB. (70ns) esp.64MB.
- FDD 3.5" 1,44MB.
- FDD 5.25" 1,2MB.
- HD 210MB. AT BUS
- CONTROLLER AT BUS CACHE 1MB. esp.16MB. tempo d'accesso 0.2ms.
- SVGA CARD "NCR" 2MB. 1280*1024 256COL., 800*600 65.000COL., WINDOWS CACHE.
- 2 SERIALI, 1 PARALLELA, 1 GAME
- TASTIERA 102 TASTI ITA/USA. SOFTCLICK
- MONITOR 14" SVGA COLORE 1024*768 .28DP
- MOUSE LOGITECH
- MS DOS 5 MICROSOFT

£.4.350.000

HASPID 486/50 DX

- 256KB. CACHE
- M/B LOCAL BUS
- B.TOWER PLUS + DISPLAY
- 8MB. (70ns) esp.64MB.
- FDD 3.5" 1,44MB.
- FDD 5,25" 1,2MB.
- HD 210MB. AT BUS
- CONTROLLER AT BUS CACHE 1MB. esp.16MB. tempo d'accesso 0.2ms.
- SVGA CARD "PARADISE" LOCALBUS 1024*768 256C.
- 2 SERIALI, 1 PARALLELA, 1 GAME
- TASTIERA 102 TASTI ITA/USA. SOFTCLICK
- MONITOR 14" SVGA COLORE 1024*768 .28DP
- MOUSE LOGITECH
- MS DOS 5 MICROSOFT

£.4.950.000

PREZZI IVA COMPRESA

LE CONFIGURAZIONI POSSONO ESSERE MODIFICATE.....

SONO DISPONIBILI:
MAIN BOARD
80286/16 ISA
80386/25/33 SX ISA
80386/33/40 DX ISA
80486/25 SX ISA
80486/33/50 DX ISA
80486/50 DX2 ISA
80486/50 LOCAL BUS
80485/50 EISA
.....

RIVENDITORE AUTORIZZATO :
AUTOCAD, TOSHIBA, PANASONIC,
E MARCHE PRESTIGIOSE :
HEWLETT PACKARD, HITACHI, NEC
LOGITECH, COMMODORE AMIGA, ECC.....
MODEM US.ROBOTICS IN OFFERTISSIMA
SCONTI PER UNIVERSITARI..... NOVITA' DAGLI U.S.A.....

PAGAMENTO RATEALE FINO A 48 MESI.
ASSISTENZA & RIPARAZIONI PC, MONITOR, & STAMPANTI.

SUPERIOR PRODUCTS

MEGA BIT
Via M. D'Azeglio, 3 tel.0362.325037 Fax
SEREGNO (MI)
Vicino alla stazione FS

AUTOCAD
AUTHORIZED DEALER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

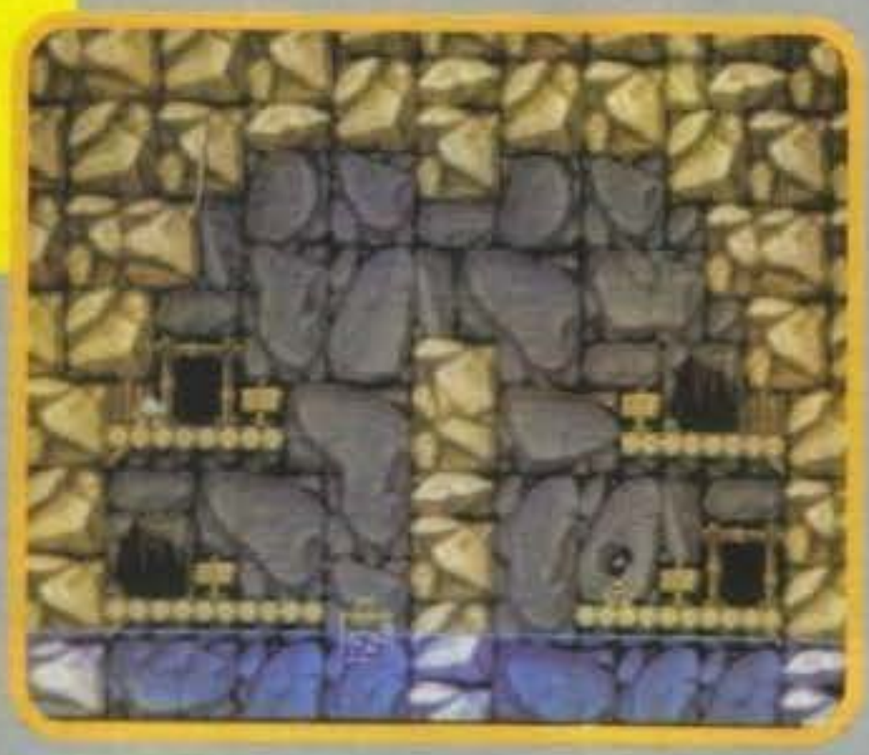
PLAYBYTE per Amiga

UGH!

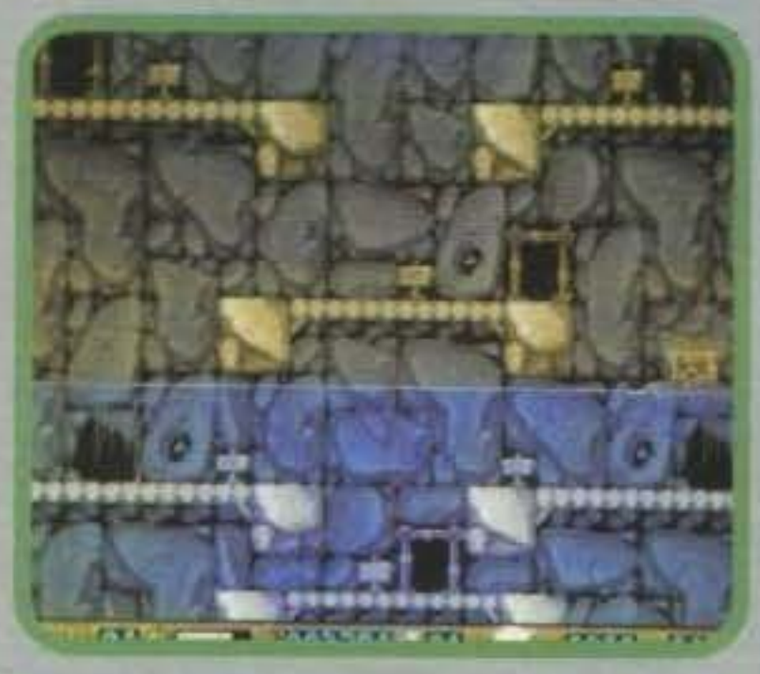
Nessuno ne sapeva niente: nessuna preview, nessuna notizia, nessuna demo, nessuna foto, insomma niente di niente. Ma quelli della DMI non se ne sono stati con le mani in mano, ed ecco che la loro ultima produzione vede la luce e lascia tutti a bocca aperta...

GAMES machine

STAR PLAYER

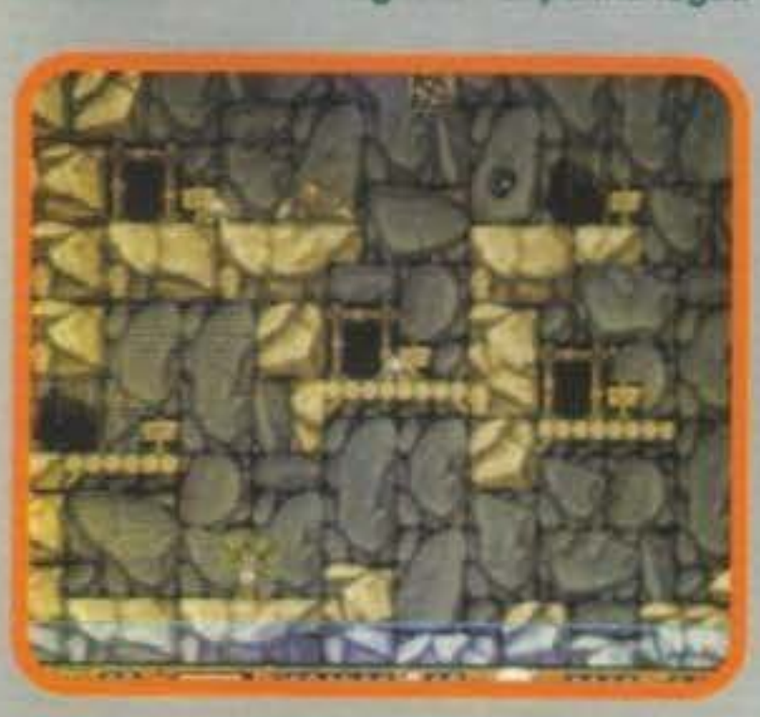


Come si può intuire benissimo dal titolo l'ambientazione storica è più che altro un'ambientazione prei-storica, infatti il nostro protagonista, un certo Ugh Ugh (e non chiedetemi qual'è il nome e quale il cognome...), è un simpatico cavernicolo dalle quantomai superiori doti mentali.
Infatti, assodata l'era, è meglio precisare che l'età preistorica in cui Ugh è vissuto è l'età della pietra e che il nostro simpatico eroe è stato il primo uomo a volare in tutta la storia dell'umanità. Come mai sono in grado di affermare una cosa del genere? Be', dovete sapere che egli riuscì a costruire il primo prototipo di elicottero mai creato. Naturalmente questo prototipo era sprovvisto di motore, ma per i cavernicoli "forzuti" di quell'epoca non era un grosso problema: alla mancanza di un motore a benza (o comunque di un motore concepito come tale, nei nostri giorni) essi supplivano con la forza fisica e un sistema di produzione energetica via pedale simil-bicicletta. Questo stupendo marchingegno era strutturato da un cabinato (stile R-360) in legno, in grado di ospitare oltre alla persona che guida un passeggero. Sopra tale cabinato era fissata ad un perno una grossa elica costituita da due "foglioni" di palma legati



fra loro. All'interno del cabinato, tramite un sistema di ingranaggi e catene (a dir la verità sono liane molto robuste e molto fissate agli ingranaggi di legno...) elica e pedali erano collegati e funzionanti tra loro. Ugh naturalmente, oltre ad essere un genialoide, era anche un uomo dallo spiccato senso degli affari, una specie di Berlusconi dell'epoca e gli balzò in mente una grandiosa idea, quella di creare il primo servizio aereo-taxi della (prei)storia.
Ed ecco che finalmente inizia il gioco. Ugh, infatti non è altro che una nuova sorta di puzzle in cui il vostro compito è quello di trasportare i passeggeri dove preferiscono. Ma attenzione! Non bisogna solo riuscire ad essere abili nel manovrare il mezzo di trasporto senza andare a sbattere a destra e a sinistra, bisogna anche saper gestire e controllare le proprie forze, fare attenzione a non far cadere i passeggeri nel lago, lottare contro i fattori esterni (dinosauri vari, percorsi impossibili, livello dell'acqua che si alza, ecc.) e in alcuni livelli capire addirittura come riuscire a passare un tale ostacolo per raggiungere una delle destinazioni (esempio: livello 6).
Allora vi ho incuriositi e volete sapere com'è la grafica, il sonoro, la giocabilità e tutto il resto? Be' allora non mi rimane altro che rimandarvi al commento, ormai dovreste saperlo...

Emanuele Scichilone



Amiga

Che dire di Ugh? Sicuramente che è un puzzle coi fiocchi, realizzato tecnicamente in modo impeccabile: grafica piccola, estremamente definita e colorata, animata in maniera superba e molto umoristica (guardatevi i passeggeri che si disperano in acqua e ditemi), il sonoro è ai massimi livelli con ottime musiche e begli effetti. Gli schemi man mano che vanno avanti diventano sempre più complessi e ardui da superare assicurando così una longevità elevata e una difficoltà molto ben equilibrata. Per il resto bisogna dire che è presente un sistema di password per ricominciare a giocare dall'ultimo livello che si è affrontato e che è presente l'opzione per giocare in due contemporaneamente.
Veramente un bel gioco, complimenti alla DMI.

TECNICA: ☺
GIOCABILITA': ☺
INNOVAZIONE: ☺

GLOBALE 90%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Nuovo punto vendita al pubblico! Con assistenza!
Bit & Chip a Monselice (PD)
via F. Cavallotti, 7

GVP Point

Pezzi sciolti per PC
Garanzia 18 mesi su tutte le parti dei PC

COMPUTER TIME

Prezzi IVA inclusa fax 049-8976414

Commodore Amiga

A500 Plus 2.0 1Mb chip RAM		610.000
A600 2.0 1 Mb chip RAM		670.000
A600 HD 2.0 1 Mb chip RAM		880.000
A2000 2.0 HD 120 Mb Quantum 2 Mb exp. 8 Mb	New	2.190.000
A3000 tutte le configurazioni		Telefonare
A4000 E novità	New	Telefonare

Accessori Amiga

Espansione 512 kb per A500		50.000
Espansione 1 Mb per A500 Plus		90.000
Espansione 1 Mb per A600	New	Telefonare
Espansione 1,5 Mb per A500		180.000
Kick 1.3 per A500 Plus switch		59.000
Kick 2.0 per A500/2000 switch		90.000
Drive esterno A500/2000		120.000
Digitalizzatore Videon III		490.000
Scanner 256 toni di grigio		310.000
Controller Roctec 0/8 Mb esterno		340.000
Kick Flex cavo prolunga per Kick	New	20.000
Deviatore mouse/joystick		26.000
Boot Df1		19.000
VideoBackUp	New	99.000

GVP Point

Hard card 85/120/240 Mb 0/8 Mb A500	Telefonare
Hard card 85/120/240 Mb 0/8 Mb A2000	Telefonare
ACC.68030 40 Mhz A500+120 Mb Quantum	Telefonare
ACC.68030 25/40/50 Mhz 68882 1Mb 32bit	Telefonare
ACC.68040 Amiga 2000/3000 New	Telefonare
Impact Vision T6 mil. colori	Telefonare

Computer Time

Vendita per corrispondenza *via Provvidenza, 43 Sarmeola di Rubano 35030 Padova - Showroom e uffici*

tel. 049-8976787

PC compatibili

M.B.	Mem	HD	VGA	Drive	
286-16	1mb	45	256kb	1,44mb	1.250.000
386sx-25	4mb	105	1mb	1,44mb	1.750.000
386-40	4mb	105	1mb	1,44mb	2.000.000
486-33	4mb	105	1mb	1,44mb	2.500.000
486-50	4mb	105	1mb	1,44mb	3.000.000

Caratteristiche comuni a tutti i nostri PC: Cabinet Desk, **Monitor Colore**, 2 seriali, 1 parallela, tastiera estesa, mouse, HD Fujitsu - **Garanzia 18 mesi su tutta Italia.**

Accessori PC

Stampante STAR LC20 9 aghi b/n	320.000
Stampante NEC P20 24 aghi b/n	590.000
Stampante Fujitsu 8200 ink jet b/n	790.000
Monitor VGA monocromatico	190.000
Monitor VGA colore 1024x768 0,31dp	430.000
Monitor multiscan 1024x768 0,28 dp Sampo	570.000
Monitor NEC 3/4/5/6 FG	Telefonare
Monitor Sampo 20" 1280x1024	1.900.000
Digitalizzatore VideoBlaster	590.000
Scheda SoundBlaster 2.0	215.000
Scheda SoundBlaster Pro	350.000
Videon III PC	590.000

tel. 049-8976508

Accessori PC

Streamer 250 Mb Phantom	650.000
Caching Disk Controller	290.000
Mouse Logitech	Telefonare
SIMM da 1 Mb	60.000

Hard Disk

Quantum SCSI 85/120/240/425 doppia cache	Telefonare
Fujitsu AT-bus 45/105/130/210/330 etc.	Telefonare

PER LA VOSTRA PUBBLICITÀ

Spaziotre

Piazzale Archinto n.9

tel. 02/69001255 r.a. fax 02/69001277

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DOUBLE BYTE

THE SWORD

PER ST: TETRIS

PER AMIGA:

Villa Pisani

GIORGIO'S COKTAIL

Shuttle ver. 1.2

ANGEL FROG

Prova i nostri super VIDEOGIOCHI

ANGEL DEAD

DOUBLE BYTE

di Giovanni Piccoli

TELEFONA ALLO 049 - 8724560
RICEVERETE ESAUDIENTI INFORMAZIONI
SUI NOSTRI VIDEO-GAME

SOS TITANIC

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

La da un taglio
AI PREZZI

PERSONAL COSI' CONFIGURATI....

1MB RAM+HARD DISK 45MB+
DRIVE (1,44-1,2)+S.VGA COLORE+
2 SERIALI+PARALL.+GAME+TASTIERA 102 TASTI+
MOUSE TRE TASTI+MANUALI E DISCO DI SISTEMA

.....A LIRE.....

386/27 MHZ L. 787.000
386/33 sx L.929.000
486/33 MHZ dx L.1.099.000
386/59 cache L.1.199.000
486/99 SX L.1.199.000
486/170 cache L.1.899.000

48 ORE DI PROVA PRIMA DELLA CONSEGNA, ASSISTENZA IN SEDE GRATUITA IN 15 MINUTI.

Commodore A500 L.3 garanzia italiana, manuali in italiano, mouse alimentatore
L. 549.000
GVP POINT

MONITOR
MONOCROMATICO VGA L.179.000
VGA COLORE 14 POLLICI L.399.000
MULTISCAN 1024X768 L.466.000
SMC SPC 1024X768 0,28 L.999.000

ACCESSORI
SCANNER GENIUS OCR L.198.000
SCANNER COLORI GENIUS L.849.000
SOUND BLASTER VER. 2.0 L.219.000
SOUND BLASTER PRO L.349.000
MIDI PER SOUND BLAST L. 49.000
MODEM 2400 BAUD L. 149.000
MODEM FAX EST MOFAX L.299.000
TAVOLETTA GRAF 12X12 L.299.000

STAMPANTI
NEC P50 24 AGHI 216 CPS L.499.000
NEC P50 24 AGHI 136 C. L.729.000
CITIZEN SWIFT 24 A (colori) L.539.000
SWIFT 24X 24A 136C (colori) L.799.000
CITIZEN PN 48 NOTEBOOK L. 649.000
CITIZEN 224 24A (COLORI) L.599.000
STAR LC 20 9A 180 CPS L.289.000
LC 200 COLORI 222 CPS L.379.000
LC 24/200 COLORI 24A L. 580.000
OLIVETTI 136C 9 AGHI L.599.000
PANASONIC 1123 24 AGHI L. 489.000

Tutti i giorni dal lunedì al sabato dalle ore 9:30 alle ore 13:00 e dalle ore 15:30 alle 19:00, lunedì mattina chiuso

Da Via GUIDO CASTELNUOVO 33 (Ponte Marconi) 00146 Roma
Tel. 06/5566319
Tel. 06/5592835
Fax. 06/5594161

VENDITA RATEALE DA 6 A 48 MESI SENZA CAMBIALI solo zona di roma

GVP POINT

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

DISTRIBUTORE UFFICIALE PER L'ITALIA
RS s.r.l. - CADRIANO (BO)
TEL. (051) 765563 - FAX (051) 765568

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

RED e BLACK COMPUTER

41012 CARPI (MO) - Via Montesabotino, 1/E
Tel. (059) 65.16.91 - Fax (059) 65.16.92

INGROSSO E AL MINUTO

TUTTE LE NOVITA!

COMMODORE - CONSOLLE - MS-DOS
HARDWARE e SOFTWARE

PREZZI SHOCK

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

CONSEGNA IN 24 ORE

CONTATTATECI
RIMARRETE SODDISFATTI

Rivenditore autorizzato
GVP

GVP POINT

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

DISTRIBUTORE UFFICIALE PER L'ITALIA
RS s.r.l. - CADRIANO (BO)
TEL. (051) 765563 - FAX (051) 765568

http://www.oldgamesitalia.net/

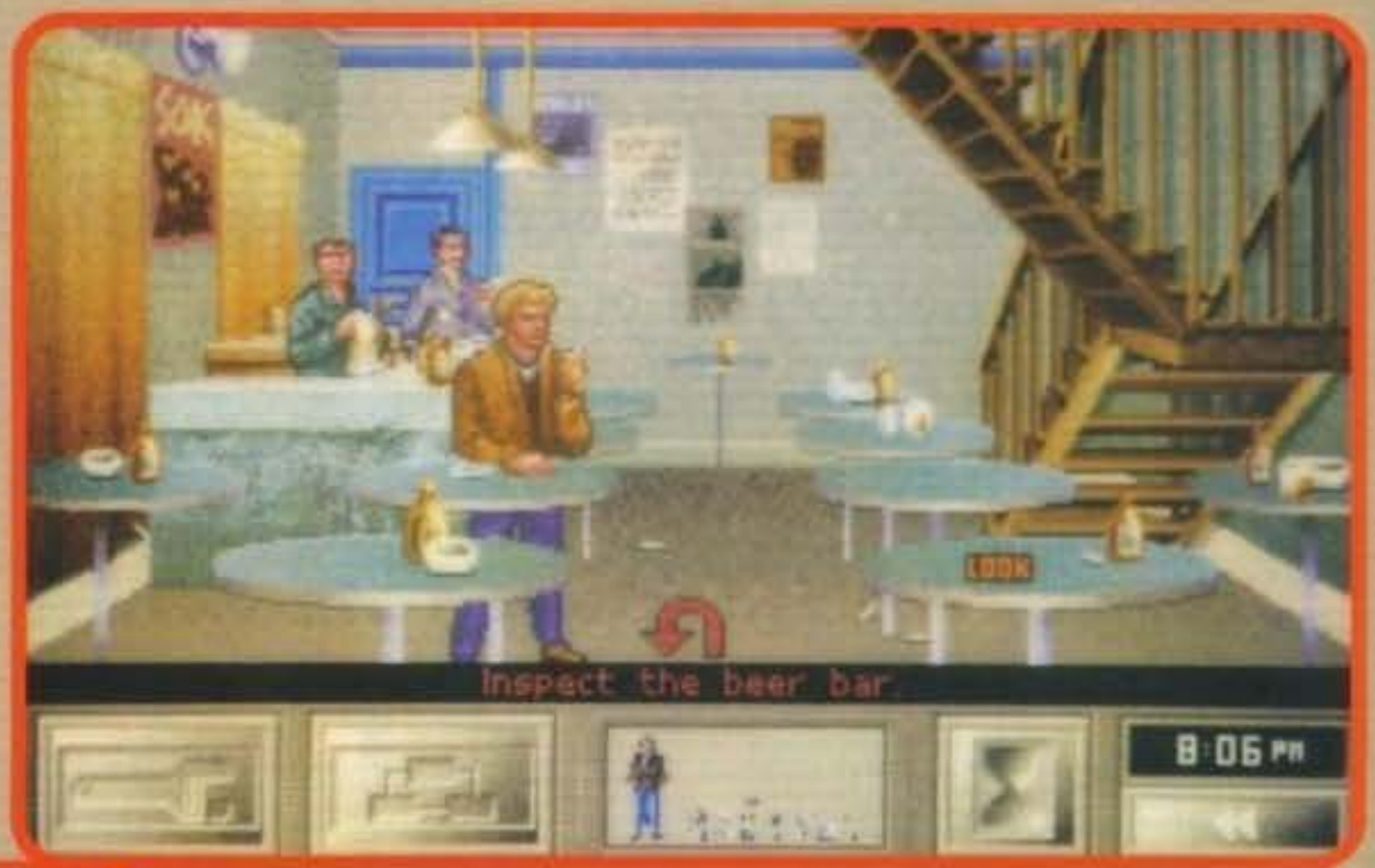
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VIRGIN/CRYO per Amiga

KGB

Dopo averci propinato per anni e anni le avventure spericolate di investigatori americani, inglesi, tedeschi, francesi, cinesi, giapponesi e italiani (o di tale supposta origine), qualcuno ha pensato alla fredda e vecchia Russia.

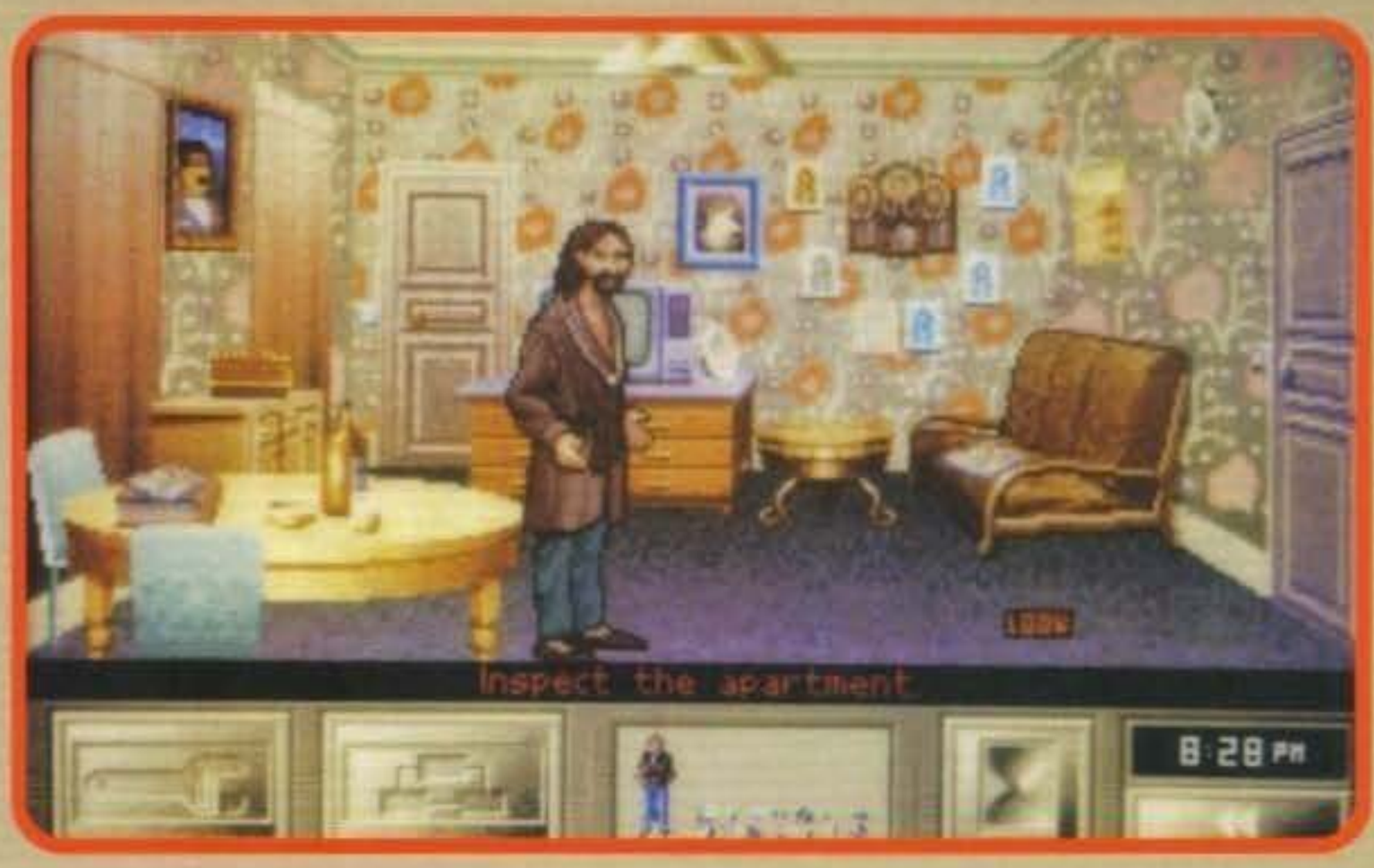


sferito al Dipartimento P del KGB. Il Dipartimento P è quel ramo dell'organizzazione segreta sovietica che si occupa di scoprire ed eliminare eventuali casi di corruzione all'interno della associazione stessa (una sorta di anticorpo alla ricerca delle malattie virali). Il vostro primo incarico sembra essere piuttosto banale: indagare sulla prematura scomparsa di un tale Golitsin, un investigatore segreto moscovita (pieno così di investigatori segreti a Mosca. ndJH) che prima di intraprendere tale carriera era stato un ufficiale del KGB. Quello che doveva essere un normalissimo controllo si rivela invece essere la punta dell'iceberg che vi porterà sulle tracce di un pericoloso complotto mirato alla cessione di segreti di stato alle potenze straniere e che conta numerosi organizzatori nonché pedine proprio all'interno del vostro organo lavorativo (niente note sconce, grazie).

Così, passando dalla severa uniforme di un ufficiale del KGB ai logori e disinvolti abiti di un "agente segreto", dovrete infiltrarvi nelle fila dei loschi "uomini d'affari" le cui gesta

Proprio perché ancora di Russia si poteva parlare. Siamo passati così da Rambo e Commando a Black Eagle e Red Scorpion, con un pari successo di pubblico e di critica (se di successo si può parlare per quanto riguarda le opinioni dei critici in merito a questo genere di film). Ma è finito il tempo in cui i "compagni comunisti" fanno la parte dei cattivi a ogni costo. In questa avventura della Cryo avete la possibilità di visitare la famosa città del Cremlino in pieno clima da perestroika (come menziona il gioco in più di una occasione) con tanto di citrtadinanza felice del fatto che non sussista più il regime totalitario, ma pesantemente segnato dalla profonda crisi economica.

La storia è di per sé abbastanza lineare, almeno all'inizio: voi siete il capitano Maksim Rukov, ex membro del GRU tra-



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

potrebbero risultare dannose a voi e a il vostro Paese (ma soprattutto a voi e alla vostra carriera, se non li scoprite). Fate attenzione, però, a rigar dritto perchè il pericolo non viene solamente dall'esterno: la negligenza sul servizio e le procedure non rispettate possono esservi tanto dannosi quanto una mossa o una parola sbagliata. Il rischio che correte non è solo quello di finire ammazzati di botte da alcuni (perlomeno presunti) teppisti o terminare la vostra attività vitale in maniera tanto inaspettata quanto violenta, ma anche quello di finire i vostri giorni a compilare scartoffie in un polveroso "ufficio segreto" o a fare la guardia sul confine sino-russo, oltre a farvi una mezza dozzina d'anni di servizio in Siberia o addirittura finire in prigione con l'accusa di alto tradimento.

E adesso che sapete che storia accompagna l'ennesima avventura grafica che prende vita sul vostro bravo PC, eccoci al punto cruciale di ogni recensione; il punto in cui voi tutti vi chiedete: "Si, va bene la storia, ma il gioco com'è?"
Presto detto: "molto simile a tutte le altre avventure dinamiche che avete giocato finora". Scendendo un po' più nel dettaglio si potrebbe dire che non si trovano elementi innovativi manco a cercarli con il microscopio e che, se vi appassionano le trame a sfondo investigativo, difficilmente potete trovare di meglio in giro questo mese (soprattutto tenendo conto che è l'unica avventura investigativa di Ottobre).

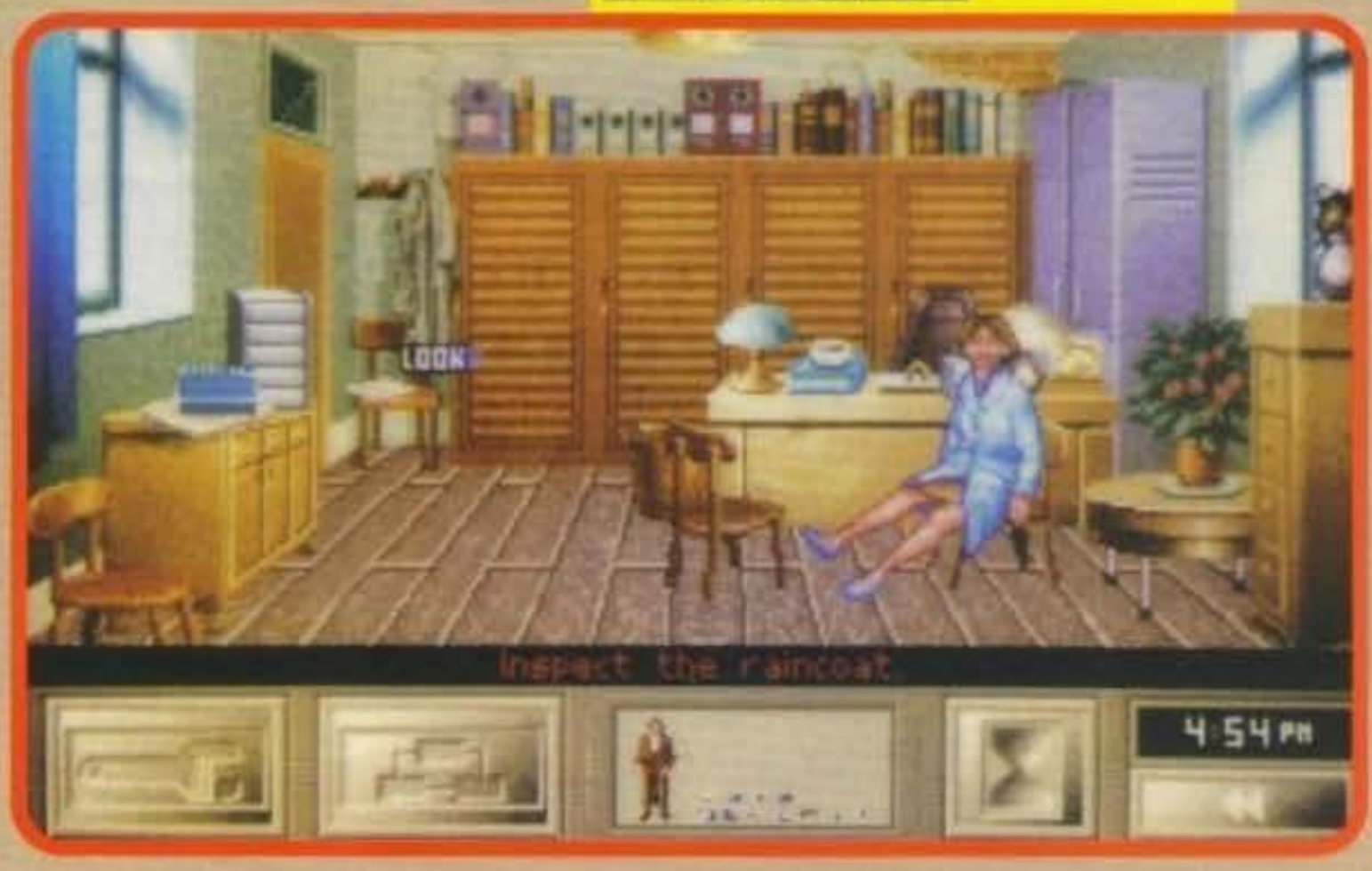
PC

KGB è un gioco a cui è piuttosto difficile dare un voto: la realizzazione tecnica sembra impeccabile, la storia che vi si trova dietro piuttosto affascinante, la giocabilità alta grazie a una interfaccia utente molto versatile ma... ha il difetto di mancare di una certa flessibilità. Il percorso da seguire è segnato in maniera rigida, non può essere variato in maniera significante e qualsiasi errore vi costerà piuttosto caro. Non è troppo divertente andare in giro per il gioco e trovare qualcosa da fare solo nei punti in cui la trama che ne porta alla soluzione prevede un indizio. Per il resto, come ho già preannunciato, si comporta bene: la grafica è di ottimo livello con animazioni non troppo complesse (eufemismo) ma neanche fuori dalla grazia divina. Il sonoro non esalta oltremisura l'ascotatore perché da un'impressione di deja vù (anche se sarebbe più adatto un deja sentit) piuttosto pesante. Anche per quel che riguarda il sistema di controllo bisogna notare che i programmatori hanno preferito utilizzare una tecnica ben collaudata (il famigerato sistema del punta e vai con l'ausilio di un cursore dinamico) piuttosto che provare qualcosa di innovativo. In fin dei conti, ecco un gioco di tutto rispetto che non ha nessuna pretesa di staccarsi dalla massa delle avventure grafiche ma che fa bene il proprio dovere.

P.S.: Dimenticavo di parlare di un aspetto del gioco divertente e sicuramente degno di nota: potete maltrattare la gente che interrogate nella maniera più truce che vi venga in mente (sul piano verbale, ovvio). Sebbene abbia ben poca influenza sull'andamento effettivo della vostra indagine, potete usare il tono che più vi aggrada nelle conversazioni, ed è troppo divertente dare del lurido antiprogressista al povero vecchietto che si sta solo lamentando dell'assenza di cibo nei negozi.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
88%



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ROAD & TRACK

Presents GRAND PRIX UNLIMITED™

ACCOLADE™

ROAD & TRACK® IS A REGISTERED TRADEMARK OF HACHETTE MAGAZINE INC., USED UNDER LICENSE BY ACCOLADE INC
GRAND PRIX UNLIMITED IS A TRADEMARK OF ACCOLADE, INC. © 1992 ACCOLADE INC

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

PC

SCHEDE GRAFICHE:
VGA, MCGA
RICHIEDE:
640K, DISCO RIGIDO
RACCOMANDATI
PC 286 16 MHz o superiori
JOYSTICK O MOUSE

METTITI AL VOLANTE DI 5 FIAMMANTI AUTOMOBILI DI FORMULA 1. VELOCI E POTENTI. TIENI TESTA A CONDIZIONI CLIMATICHE DIVERSE. MODIFICA I 16 CIRCUITI MONDIALI A TUA DISPOSIZIONE OPPURE CREANE UNO A TUO PIACIMENTO!

QUALITÀ LEADER

ACCOLADE
The best in entertainment software.™

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM Mail

Le vostre lettere vanno inviate al seguente indirizzo:
TGM MAIL. Xenia Edizioni-Casella Postale 853, 20101 Milano.

PROLOGO

Per il consueto dissidio temporale che intercorre fra la scrittura e la pubblicazione in edicola di ogni Posta, così come, del resto, dell'intera rivista, vi scrivo durante questa prima settimana di settembre.
Nonostante le rigide scadenze scolastiche siano ormai solo un piacevole ricordo, e quelle universitarie non riescano in alcun modo a creare una simile, per certi versi perfino trepidante attesa, si sente indubbiamente aleggiare nell'aria tipicamente settembrina quello spirito d'imminente ripresa, il prossimo avvento di una nuova annata: la città che si è ormai quasi completamente rianimata in tutta la sua concitata frenesia, il traffico rientrato improvvisamente nei suoi caotici livelli standard (con tanto di vane e ossessive ricerche quotidiane di un proibitivo parcheggio in Via Marsala e dintorni), un nuovo e appassionante campionato di calcio che si appresta ad aprire nuovamente le sue danze, infondendo prodigamente a ciascun tifoso la speranza che alla fine saranno proprio i propri colori a trionfare... Ma con Settembre si apre anche una nuova lussureggiante stagione videoludica, un nuovo anno da trascorrere insieme, all'insegna delle novità sempre più spettacolose e di un fenomenale progresso tecnologico che non sembra ammettere pause nella sua interminabile rincorsa verso qualunque cosa che non si sia ancora stata raggiunta.
Nel frattempo mi sono come al solito trovato inondato dalla moltitudine tempestosa delle vostre mensili missive, riflettevo sul fatto di averne aperte un numero sicuramente nell'ambito delle decine di migliaia, di aver ormai letto milioni di vostre parole e di essermi col tempo costruito un modello mentale di classificazione quasi immediato, comunque non sempre attendibile, del possibile contenuto delle lettere in funzione della sola calligrafia più o meno leggibile, del tipo di stampante, dei suoi caratteri, del modo di piegare i fogli o di impostare il testo. Una corrispondenza puramente epistolare è qualche cosa di molto particolare, non ti permette di conoscere completamente una persona, ma allo stesso tempo rimane legata a tutta una serie di piccole sfumature, parole, critiche, complimenti, consigli, disegnini, battute... tutte cose che ti permettono ugualmente di accedere in qualche modo alla personalità di chi ti scrive, magari dalla sua camera lontana centinaia di chilometri, permettendo così un punto di contatto dal quale poter imparare sempre qualche cosa. Molti di voi sono ormai in grado di riconoscerli ancor prima di aver scoperto il contenuto della busta, dalla semplice intestazione, altri protagonisti si aggiungono sempre più numerosi mese dopo mese, ma vorrei cogliere l'occasione per ringraziare indistantamente tutti coloro che ci hanno finora scritto, visto che è grazie alla vostra collaborazione che abbiamo potuto dialogare più o meno animatamente di tutti quegli argomenti che sono stati trattati in queste pagine, e di tutti quelli che ancora avremo modo di affrontare in un futuro più o meno prossimo...

AMIGA vs PC DIAMO I NUMERI

Premetto che di lettere sull'argomento ne sono arrivate a centinaia, probabilmente in uno dei prossimi numeri si renderà necessario uno speciale. In ogni caso per questo mese ne ho scelta una che, a prescindere dai contenuti, m'è sembrata comunque interessante per l'inusuale approccio statistico sistematico.

Pirotecnica redazione di TGM,
questa lettera è la risposta che mi sono dato allorché il mitico 'Zio' Gallarini, nell'editoriale di Aprile, parlava della battaglia fra Amiga e PC. Premettendo che non vorrei innescare alcuna polemica o cosa del genere, procedo.
Il punto centrale dell'osservazione fu il prezzo che secondo lui era bilanciato, e su questo non sono per nulla d'accordo: io ho un Amiga 500 Plus con 1MB pagato poco più di seicentomilalire, e non penso proprio che per la stessa cifra possa avere un Pc decente, visto che un MS-Dos per definirsi tale (decente), deve avere una scheda grafica VGA, una scheda sonora valida, un hard-disk (indispensabile), con una buona dose di Mhz di partenza. Inutile dire che tutta questa roba si paga, e anche cara; senza contare che il software PC è, mediamente, più caro di quello per l'Amy.
Per quanto riguarda la quantità e la qualità del software, invece di parlare in prima persona (sarei di parte) ho redatto alcune statistiche che hanno dato i seguenti risultati:
1) Per verificare la quantità di software ho calcolato il numero di recensioni su TGM dall'inizio dell'anno fino a Giugno. A gennaio erano 21 per l'Amy e 5 per il PC, a febbraio 18 a 14, a marzo 11 a 6, ad aprile 19 a 8, a maggio 13 a 14 (incredibile!) a giugno 12 a 5. La media è di 15,8 recensioni per il Commodore e 8,6 per il PC. Ciò fa presumere una quantità nettamente maggiore di titoli per il primo.
2) Per verificare la qualità media dei titoli a disposizione ho fatto la media dei voti globali di tutti i giochi recensiti nel mese. A gennaio il voto medio per l'Amiga era 84,7%, per il PC 89,8%; a febbraio era 84,3% contro l'86,1%; a marzo l'83,9% e l'86,3%; ad aprile l'84,8% e 84,7%; a maggio 87,3% contro l'87,1% e infine a giugno l'87,45 contro l'84,4%.
La media di tutte queste medie (sto fondendo!) è 85,4% come voto globale per l'Amiga e l'equivalente semestrale dell'86,7% per il PC.
Passiamo ora ai due test più importanti.
3) Per valutare la varietà dei giochi vi sparo queste cifre: per l'Amy sono usciti in questo lasso di tempo 20 arcade adventure, 4 puzzle game, 5 platform, 9 shoot'em'up, 11 giochi sportivi, 13 di strategia, 12 simulazioni, 5 Rpg, 3 beat'em'up, 3 giochi di guida, 7 avventure e 1 cartone animato interattivo (ho preso le tipologie di Consolemania e le ho adattate). Per il Pc invece 1 arcade adventure, 4 puzzle game, 0 platform, 0 shoot'em'up, 6 giochi sportivi, 5 strategici, 8 simulazioni, 9 Rpg, 1 beat'em'up, 0 di guida, 15 avventure e 0 cartoni animati interattivi. Stravince quindi l'Amiga, che è impegnata su tutti i fronti, mentre il PC (date le carenze in scrolling) riesce soprattutto nei simulatori, nelle avventure e negli Rpg.
4) Infine per trovare la "qualità effettiva" dei giochi ho calcolato la media dei globali dei migliori cinque giochi del mese (ho detto "qualità effettiva" perché non credo che molte persone possano acquistare più di cinque titoli al mese. E' dunque importante che questi siano veramente belli).
Risultati. Gennaio: 92,4% dell'Amiga contro l'89,8% del PC. Febbraio: 92,2% contro il 92,4%. Marzo: 89,2% contro il 88,6%. Aprile: 92,2% contro il 89,6%. Maggio: parimerito con 92,4%. Giugno: 92,4% per l'Amiga contro l'84,4% del PC. Un'ulteriore media globale di questa media effettiva risulta essere di 91,8% per l'Amiga e 89,8% per il PC.
Da tutte queste interminabili sfilze di numeri l'Amiga esce, dunque, vincente con un punteggio simbolico di 3-1, e soprattutto avendo vinto nei due test secondo me più importanti (varietà e qualità effettiva).
Detto questo lascio a voi PCisti la parola...
Ciro Gorretti

Lasciando a ciascuno di voi la più ampia libertà d'interpretazione su questi dati meticolosamente rilevati dal nostro Ciro, mi limiterò ad alcune considerazioni che, alla luce delle tue affermazioni, sembrano inevitabili. Il punto che sinceramente mi ha lasciato più perplesso, indipendentemente dal valore reale che vuoi attribuire ad uno scarto di pochi punti percentuale su di un'artificiosa media dei globali (dato questo che, secondo il mio parere, sarebbe potuto essere significativo qualora la differenza fosse stata di qualche decina d'unità, così un po' meno), è sicuramente il terzo, dal quale sembra trasparire una preoccupante mancanza di giochi d'azione per il PC. La cose non stanno proprio così, il problema è che da un anno a questa parte non abbiamo più trovato il tempo, o meglio lo spazio, per pubblicare le update, e quindi la tua disanima non tiene conto che molto spesso, spessissimo, gli arcade per PC non è vero che non ci sono, escono, ma solo con qualche mese di ritardo rispetto alla versione Amiga. Leggendo poi l'elenco delle prossime uscite previste in quest'autunno è facile verificare come ormai l'ecce-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Suncom

CADARIO

GLI INDISTRUTTIBILI

SLIK STIK™
DESIGN BREVETTATO, MOLTO AFFIDABILE E DI LUNGA DURATA. FILO EXTRA LUNGO. PER COMMODORE.

TAC-2™ BIANCO / NERO
STILE "SALA GIOCHI". COLLAUDATO FINO A 3 MILIONI DI SOLLECITAZIONI. PER COMMODORE.

TAC50™
4 BOTTONI DI FUOCO, CUSCINETTI A VENTOSA PER ASSICURARE LA MASSIMA STABILITÀ. PER COMMODORE.

LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/21.22.55
PRENDERA' IL: 0332/87.41.11
LEADER DISTRIBUZIONE
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM

zione si verifica quando non è prevista la versione PC, non il contrario.
Detto questo non si può certo negare una "predilezione congenita" dei PC per i generi da te indicati, ma generalizzare come hai fatto tu non mi sembra troppo corretto. Detto questo lascio finalmente a voi la parola...

CDTV

Carissima TGM (inteso come rivista),
sono un ragazzo che fin dagli albori delle gloriose console Intellivision e Atari 2600 si è sempre divertito con le macchine videoludiche. Ho 16 anni e sono un fortunato possessore di un Amiga 500 espanso. Comunque basta con le presentazioni e veniamo al dunque. Sono interessato all'acquisto di n CDTV perché mi piace il progresso e mi piacciono i CD, ma, pur conoscendo le principali caratteristiche della macchina, sono completamente disinformato sull'effettiva bellezza dei giochi in commercio, e sento che se abbandonassi veramente l'Amiga per il CDTV senza sapere realmente ciò che faccio, mi verrebbe sicuramente un terribile rimorso.
La mia proposta è: perché non buttate via un paio di recensioni dei giochi meno interessanti e ne inserite alcune che ci delucidino finalmente sulle reali qualità della macchina?
Perché non avete mai fatto una recensione per il CDTV?
Marco Aliotta

La prima prerogativa di una rivista settoriale d'attualità come la nostra è sicuramente quella di tenere costantemente informati i suoi lettori su tutti gli argomenti che riteniamo possano suscitare il loro di maggior interesse, il fatto quindi che in tutti questi mesi, dal suo lancio in poi, non si siano mai recensiti titoli per CDTV (e che lo stesso, salvo casi sporadici, abbiano fatto anche le altre riviste del settore), è indubbiamente un segno tangibile che le cose non vanno come dovrebbero, o per meglio dire non lo sono ancora andate (come dovrebbero).
Abbiamo comunque potuto visionare una videocassetta contenente alcuni nuovi prodotti per CDTV la cui uscita dovrebbe essere ormai imminente (vi cito Defender of the Crown II oppure TV Sports Football 2, giusto per darvi un'idea), potrebbe quindi delinearsi una pronta riscossa per una macchina che, almeno per il momento, non è ancora riuscita a trovarsi la sua esatta collocazione e identità.

AD OGNI DOMANDA UNA RISPOSTA

Caro Ricki,
scrivo questa lettera il 5 Agosto (sono le tre di notte e fa troooppo caldo!). Sono tornato a casa da poco e visto che di dormire non se ne parla, voi per il caldo, vuoi perché stasera non sono sbronzo, ho deciso di scrivere una lettera a TGM.
Non ho un discorso particolare da fare quindi scrivere alla meno peggio un'accozzaglia di domande e considerazioni.
1) Non potevo non cominciare con un affettuosissimo "Bentornato MA"! Sei troppo forte!
2) Uscirà mai Falcon 3.0 per Amiga? Ehm... Va bene, va bene, la mia cretinata l'ho detta, ma un poco io ci spero.
3) Complimenti a Max per il pronostico sugli Europei su TGM Action! La prossima edizione dell'Appello del Martedì la condurrà sicuramente lui.
4) Ragazzi, ma che figata di gioco è SensiSoccer! Ce l'ho da dieci giorni e ha già spazzato via dal drive il dischetto di Kick Off 2 che dominava incontrastato da un paio d'anni. E' possibile che in futuro vangano pubblicati data disk?
5) Sapete cos'è la cosa più divertente di Project-X? La parte in italiano del manuale! Vi sono certe chicche... "La barra dello stato a cavicchio"... "Il nuovo truciolo Fat Agnus"... Non è possibile. Avrebbe sicuramente stravinto il Gran Premmio Erori.
6) Ma dove è finita la Rainbow Arts? Io sto ancora aspettando Turrican 3, ma ho paura che aspetterò ancora un bel pezzo.
7) Sono stufo di leggere lettere di amighisti che maledicono i PC e viceversa. Secondo me il conflitto non ha ragione di esistere. Un 386 o un 486 ben equipaggiati possono, in alcuni casi, umiliare un Amiga, d'accordo. Ma quanto vengono a costare? Milioni e milioni, non certo sei o settecentomila lire. Per me la chiave del discorso è tutta qua. Amiga e PC secondo me non fanno parte della stessa fascia di macchine e il confronto è solo inutile. E non venitemi a dire che, come certi miei amici mi contestano, con poco più di un milione si può comprare un 286 con HD e VGA. Oggi sempre più programmi per MS-DOS richiedono minimo un 386 e senza configurazioni pazzesche si è tagliati fuori da giochi come Ultima VII e compagnia bella, vale a ire i programmi migliori, proprio quelli che i PCisti prendono come riferimento per sbeffeggiare noi amighisti. Io, sinceramente, me ne frego, mi accontento di quello che ho, che è già molto, e non passo le giornate a rovinarmi gi occhi contando i colori su schermo.
8) A questo punto non poteva mancare la solita contestazione sule votazioni. Ma come diavolo si fa a dare 92% a... Ma dai! Non vi preoccupate, sto scherzando. Scommetto che sono già fin troppi quelli che scrivono ogni mese per protestare contro alcuni globali.
9) Spero proprio che il videogioco di Alien 3 si davvero bello. La cosa mi gaserebbe non poco, considerando che Alien l'ho visto tre o quattro volte e Aliens Scontro Finale almeno una dozzina, conosco praticamente ogni battuta a memoria. "Siete potenti? Siii! Siete fetenti? Siii! Chi siete? Siamo Marines! Chi siete? Siamo Marines!!!".
Comunque se il gioco ufficiale non dovesse rivelarsi all'altezza c'è sempre Alien Breed 2.
10) Non so più cosa scrivere, perciò passo alla conclusione.
Beh, cosa posso dire, quando leggerai questa lettera le vacanze saranno finite, io sarà stato segato a Settembre e... Ehm, volevo dire: avrò brillantemente superato gli esami di riparazione e Max sarà tornato a schiattare di lavoro sommerso di Preview, Review e tutte le altre amenità.
Concludo scusandomi con Ricki per gli eventuali errori ortografici (più che eventuali, certi), ma cosa ci devo fare: quando prendo 5 e mezzo nel tema a casa mia stappo lo spumante!
Ad ogni modo evviva le vacanze, la Gialappa's Band, gli 883, le gra...fiche (troppo mitico! Era il TGM con in copertina il faccio di Robocop, se non sbaglio)(non sbagli, ndMax) e, ovviamente, evviva TGM!
Ciao a tutti. Siete troppo forti!
Amighevolmente vostro. LV426.
PS Ricki, sii buono, nonostante l'incomprensibile sigla con la quale ho firmato la lettera (incomprensibile almeno per chi non ha mai visto Aliens). Citami almeno nel Syntheticamente.

1) Non sei certo stato l'unico a notare il trionfale rientro a casa del nostro Marco (avvenuto, come da suo stile, rigorosamente in punta di piedi, allo stesso modo con il quale ci aveva temporaneamente abbandonato un anno fa. NdMax). Sono tutte testimonianze d'affetto che non possono non fargli e farci piacere.
2) L'ipotesi sembra al momento piuttosto remota, ma l'esperienza insegna che anche i desideri più impensabili possono a volte realizzarsi, per Falcon 3.0 non posso esserti ulteriormente utile, ma in generale quando poi è la volta che l'imbrocchi ti rimane addosso una soddisfazione che non ti passa più.
3) Cosa vi posso dire, come certo saprete Max vede solo bianconero, per quanto riguarda il pronostico è tutta colpa di quello che gli frulla per la testa in quel momento, un mese scarso più tardi e avrebbe con ogni probabilità centrato la Danimarca in pieno!
4) Nessuna notizia su eventuali data disk, i Sensible sono alle prese con Cannon Fodder e Megalomania 2, per il momento sembrano aver appeso le scarpe con i tacchetti al chiodo.
5) Non me ne ero accorto, è veramente da piegarsi in due! Ecco cosa succede quando si fa tradurre un manuale ad una persona che di videogiochi non ha mai sentito parlare e che con l'inglese non ci va nemmeno troppo d'accordo. In compenso però devo ammettere la fantasia non sembra mancargli, oltre ad una certa vena poetica, e così volendo a tutti i costi tradurre il salvataggio su disco degli High Scores, o almeno presumo, è saltato fuori un mirabolante "La consegna a memoria dei conteggi alti", i power-up sono invece diventati "Le potenze forti", uno shoot'em'up una "sparata classica", Full Contact e Alien Breed sono stati invece trasformati in una nuova marca di preservativi il primo ("Contatto Completo"), e in un nuovo dipartimento dell'esercito francese, dopo la Legione ecco la... "Razza Straniera"!
6) Effettivamente è sparita da un pezzo, ma non escluderei che qualche nuova notizia Max riuscirà

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VERSIONE ITALIANA

CADARIO

A320

A·I·R·B·U·S

© 1991 THALION SOFTWARE GMBH

AMIGA
PC 386 o 486
SCHEDE GRAFICHE:
VGA
MOUSE O JOYSTICK

Sviluppato in collaborazione con

Lufthansa e Deutsche Airbus

Il primo simulatore reale di un aereo di linea, l'A320 Airbus, fra i più avanzati a medio raggio. Vola in tempo reale sui cieli d'Europa, sulla scorta di carte di volo ufficiali. Studia il tuo piano di volo e decidi la tua rotta scegliendo fra più di 100 aereoporti diversi.

THALION

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM

a recuperarla durante la fiera di Londra, probabilmente da qualche parte in mezzo alle Preview si è parlato anche di lei. Per quanto riguarda Turrican 3 è nebbia completa, i programmatori nel frattempo stanno dando gli ultimi ritocchi all'ottimo BC Kid.
7) Concordo.
8) Stavo già per richiamare Spadini... A proposito, perché non ti fai risentire? E la mia non vuole assolutamente essere una proposta polemica.
9) Anche in questo caso dovresti aver trovato delle informazioni al riguardo da qualche parte all'interno della rivista.
10) Non sapendo se sei superstizioso o meno non ti faccio gli auguri, anche se a questo punto sarebbero dovuti essere retroattivi, in ogni caso la lettera non era affatto male, dovresti farcela. Alla prossima.

LA RIVELAZIONE

Cara redazione di TGM,
sono un felice possessore di un Amiga 500 Plus e vi sto scrivendo con il mio C1-Text per comunicarvi la mia scoperta: Ho scoperto il segreto di Monkey Island!
Scherzi a parte, sono riuscito a scoprire da dove i programmatori hanno derivato i termini "pirateschi" e gli oggetti presenti in Monkey Island 1&2. La fonte ispiratrice è il libro di Roberto Louis Stevenson l'Isola del Tesoro (che ho davanti al naso (Hei, sono già le 16.48, devo restituire il libro alla biblioteca)), il che poteva anche essere abbastanza scontato, ma dopo vari allenamenti a Monkey II ho capito che le cose più sono strane più sono vere (... Usare jo-jo con la pompa, ma sei scemo?!, almeno quando si ha a che fare con quelli della LucasArts. Passiamo quindi alla descrizione di quello che ho scoperto:
"Grog". Pagina 110, Capitolo 12. "... Andremo giù in cabina a bere alla vostra salute e fortuna, e a voi sarà servito del Grog perché possiate bere alla nostra...".
"Pezzi da otto". Pagina 223, Capitolo 27. "... Pezzi da otto! Pezzi da otto! Pezzi da otto!...".
"Jolly Roger". Pagina 201, Capitolo 25. "... Ammaino il Jolly Roger...".
Starei qui a descrivervi gli altri riferimenti, ma mi limito a mandarvi una fotocopia del disegno dell'isola del tesoro fatto da Stevenson e stampato sul libro (anche perché lo devo riportare in biblioteca), che comunque mi sembra ricordare (nella parte centro-superiore) Melee Island.
Francy DD

F1 GRAND PRIX

Dopo la pausa del mese scorso per permettere a tutti voi di mettere al meglio a punto le vostre vetture provando le più svariate soluzioni aereodinamiche, ecco il momento di verificare l'efficacia di questi tre mesi di sessioni. Premetto subito che non potendo essere in grado di valutare l'attendibilità di alcune prestazioni ho dovuto necessariamente escludere dalla competizione tutti quei tracciati nei quali era possibile un taglio di chicane. Ringrazio quindi, anche a nome vostro, Fabio Carletti che diffonde alcuni suggerimenti per una migliore riuscita delle vostre fotografie: esposizione al trentesimo di secondo, stanza buia per evitare riflessi, fotografare lo schermo ad una distanza inferiore al metro, non usare assolutamente il flash.
E ora a voi i migliori tempi...

*PHOENIX	
Luigi Losito	1.16.004
Matteo Grimaldi	1.17.203
Pietro Troian	1.17.228
Alessio Vignon	1.17.350
*INTERLAGOS	
Matteo Grimaldi	1.11.555
Pietro Troian	1.11.678
Alessio Vignon	1.11.783
Luigi Collalti	1.12.212
*MONTECARLO	
Pietro Troian	1.14.889
Alessio Vignon	1.15.648
Matteo Grimaldi	1.15.684
Gianluca Mancini	1.15.703
*MEXICO CITY	
Guerrino Magro	1.10.961
Davide Brambilla	1.11.344
Tiziano Badalotti	1.11.749
Lorenzo Seguiti	1.12.740
*MAGNY COURS	
Alessio Vignon	1.08.118
Tiziano Magro	1.08.253
Matteo Grimaldi	1.09.200
Tiziano Diamanti	1.10.047
*SILVERSTONE	
Guerrino Magro	1.17.641
Matteo Grimaldi	1.18.456
Tiziano Diamant	1.18.872
Fabio Carletti	1.19.338
*ESTORIL	
Guerrino Magro	1.08.954
Tiziano Diamanti	1.09.789
Alessio Manuele	1.09.843
Lorenzo Seguiti	1.10.499
*BARCELLONA	
Alessio Vignon	1.15.732
Matteo Grimaldi	1.15.785
Tiziano Diamanti	1.15.819
Lorenzo Seguiti	1.16.118
*ADELAIDE	
Matteo Grimaldi	1.10.517
Tiziano Diamanti	1.10.663
Lorenzo Seguiti	1.11.057
Salvatore Costanzo	1.11.390

IL TESTONE DEL MESE

Data la momentanea mancanza di Domandoni Doc, si è ripiegato sul Test "Sei un Videogamer" inviato da Antonio Pizzo.
1) Cosa gridano i Lemmings all'inizio di ogni livello?
A) Let's Go!
B) Iamme Iamme 'Ncopp Iamme là!
C) Funiculì Funiculà.
D) Perbacco i clima secco di questa regione avrà senz'altro effetti deleteri sulla nostra gracile costituzione fisica.
2) Come fanno i redattori di TGM ad essere così matti?
A) E' Max che è contagioso, all'inizio erano tutte persone perbene.
B) Beh, nessuno è perfetto!
C) Quando sono stati concepiti Dio era distratto!
D) Ovviamente perché si nutrono di salsa di melanzane e timballo di porcospino stitico!
3) Come si fa ad aumentare la memoria dello Spectrum?
A) Ma quale memoria?
B) Con l'apposita espansione da 512 Nanobyte.
C) Versando marmellata di mozzarella fra un tasto e l'altro.
D) Con il metodo letterario: ripetete ad alta voce il sonetto "A Zacinto" al vostro computer, se riesce a ridirlo a memoria passate a poesie via via più lunghe fino a "I Sepolcri" (è stato scientificamente provato che il Foscolo è particolarmente amato al chip del computer sinclariano).
Punteggio ABCD.
1) 2314
2) 4132
3) 1423
Risultati.
3-6 Punti. Sei asmatico.
7-10 Punti. Sei ginofobo.
11-12 Punti. Sei baritono.
+ 12 Punti. Sei un baro.

CON IL VENTO IN POPPA

"Complimenti - disse il vecchio saggio - bella idea. Adesso mettila in pratica prima che l'abbia qualcun altro". Già, un'idea è come un fiammifero: lo puoi usare una volta poi è bruciato. Ma se è stato acceso per cuocere un uovo al tegamino, puoi sempre alimentarlo con quella fiamma per cuocere un arrosto i tacchino...
Così comincia la più recente missiva del buon Marzio Simeone, che per ragioni di spazio devo purtroppo riassumervi.
L'idea di cui parla è comunque quella di realizzare un simulatore velico, sull'onda del successo ottenuto in primavera dal nostro Moro nelle acque di San Diego; la cosa curiosa è stata che proprio il mese successivo all'invio di una prima lettera, contenente il progetto, un'importante rivista di vacanze italiana pubblicava un gioco su dischetto allegato che si rifaceva per l'appunto all'Americas Cup. Mi viene comunque segnalato che il gioco, superata qualche interessante schermata introduttiva, si rivelava alla fine piuttosto rozzo e soprattutto assai poco realistico, l'idea è quindi ancora valida (mi è capitata fra le mani proprio

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM

adesso la missiva di Massimo Di Monte che riprende l'argomento), ci sarà qualche d'uno disposto ad accogliere la sfida? So che Max aveva sentito vociferare qualche cosa in proposito, ma al momento non se ne sa più nulla.

TGM ACTION MAIL

Non essendo questa una rubrica prevista sulla nostra mensile rivista con dischetto, qualora si presentassero delle questioni queste verranno trattate in queste pagine.
A quanto pare quello che ha suscitato le maggiori intemperanze è il sistema di votazioni a stellette, ne ha parlato Fabio Pezzin, ma non è il solo. Per il momento non credo che lo modificheremo, risulta molto comodo e riesce sempre a mettere tutti daccordo.
Prima di chiudere questa parentesi ringrazio Gianluca Mancini e tutti coloro che hanno apprezzato il nostro impegno nell'attribuire anche all'Action una propria personalità sempre più definita (con l'aggiunta delle utility e soprattutto delle numero di pagine raddoppiato che adesso sono 32). Seguiteci e non ve ne pentirete!

SYNTETICAMENTE

Partiamo salutando due vecchi amici dagli pseudonimi più folli che mi siano mai capitati d'incontrare: Colonel Luke From 3rd Armored e Il Genovese Con Parenti In Scozia. Ringrazio prima il secondo per i lusinghieri confronti con le altre riviste, che da parte nostra cercheremo di confermare nei numeri che verranno. Passando invece al Colonnello mi dispiace per la spiacevole vicessitudine in cui sei incorso, mi rincuora il fatto che te ne sei venuto fuori in modo abbastanza gagliardo, almeno a giudicare da quanto scrivi nella seconda lettera. La figliola di nome Marina del Salone dell'Infanzia è in effetti la ragazza del fratello di Stefano, cosa mi dici invece di tua cugina? Una redattrice Max non saprebbe mai rifiutarla, lo conosco il marpione... Mi dispiace, ma non mi sono mai cimentato con i giochi di ruolo, nonostante qui in redazione ne siano quasi tutti appassionati. Alla prossima.
Anche Fabrizio Strada, come molti altri, vuole sapere la data d'uscita di Street Fighter II, e allega anche un disegno. Se hai letto con attenzione fra le preview non dovresti più avere alcun dubbio.
Saluto subito quel matto di Diego Paramati, l'unico con una macchina da scrivere che riesce ad imitare perfettamente la propria calligrafia.
La pseudoconquista di Steve (non è comunque lui uno dei due megadirettorigalattici) dell'anno scorso (Nikki Hemming) ha sicuramente meno di trent'anni, se vuoi farti sotto... Purtroppo non ci è possibile rispondere direttamente per Posta ai lettori, visto che hai allegato i francobolli (non fatelo, è inutile) se ci vieni a trovare ti offriamo un caffè. Corrado Fermariello propone alcune domande di vario genere, molte delle quali hanno comunque già avuto una risposta in modo più o meno diretto, per quanto riguarda invece una possibile prossima conversione di Ultima Underworld su Amiga alla Origin tutto tace, ed è purtroppo un silenzio che non lascia trasparire nulla di buono... Saluto quindi Gianluca Masina per i come sempre graditi apprezzamenti.
Mi scuso con Marko Moniaci per aver erroneamente attribuito l'idea di realizzare un videogioco ispirato ad uno dei tanti capolavori di Stephen King a Gianluca Muraro. D'altronde quando si scrive in semiapnea, sommersi dalle lettere, sono piccoli errori che possono anche scapparci. Ho poi notato con piacere che mi inviti nuovamente, come fedele discepolo, ad indicarti la via per conquistare il cuore della dolce Miriana di Non è la Rai... Uuuhm, guarda, se devo essere sincero il tuo profeta non sta attraversando un periodo particolarmente florido, troppe Stelle cadenti la notte di san Lorenzo, in ogni caso ti posso sempre suggerire una tattica da non utilizzare: erano più o meno le due di notte, ero a Formentera, quest'estate, una pessima festa sulla spiaggia si protraeva agonizzante sulle note di un pessimo complesso che suonava pessime canzoni troppo distorte, tutt'attorno una moltitudine di pessimi italiani (dai quali l'isola era letteralmente invasa) si muoveva con l'andamento vacillante tipico di quando hai bevuto una birra di troppo (oppure, se preferite, una in meno prima che ti debbano riportare in albergo in spalla), ero di pessimo umore, anche se tutto sommato sarei potuto non esserlo. Ad un tratto mi passa vicino un bel tipino, indubbiamente una delle immagini più piacevoli dell'intera serata; non so perché lo feci, ma non seppi trattenermi e le tirai un pestone al piede destro. Lei mi guardò sbigottita, ed era il minimo, a quel punto mi venne fuori un qualche cosa del genere "Ma allora anche tu cammini poggiandoti per terra... Non sei un angelo...", il tutto intervallato da un dirompente rutto parzialmente contenuto... Come approccio non s'è rivelato vincente, ma la faccia allibita della ragazza mi è rimasta impressa, riuscendo comunque ad alleviare lo sconforto di una di quelle giornate nelle quali per nessuna ragione si dovrebbe mettere naso fuori dalle lenzuola.
Complimenti a Daniele Valentini, Massimo Sicolo e Oronzo Spada per aver messo a punto un volante casalingo da utilizzare con le simulazioni di guida, a detta loro manca solo la frizione, il clacson, e l'aria condizionata!
Non sono riuscito a reperire in tempo l'indirizzo da te richiesto, e comunque non posso fare pubblicità, mi scuso con Leonardo Aronica. Un telegrafico saluto al nipotino Vincenzo Pambianco.
Micky vuole sapere quanti anni ha Max, è nato il 12 aprile del 1971, i conti te li lascio fare.
Clamoroso errore nella recensione di Sensible Soccer, il portiere della fiorentina a cui si faceva riferimento non era Mareggini, ma Landucci. Il viola Davide Nobinati (interpretazione calligrafica del cognome assai poco attendibile) non poteva non accorgersene...
Bruno Costi vuole nuove notizie su Chaos Engine, non ve posso dare per scontato, ma dovremo essercene occupati in questo stesso numero...
Per esigenze impaginative ho dovuto terminare la Posta prima della trasferta londinese dalla quale proviene la stragrande maggioranza del materiale presente.
Incredibile! E' ricomparsa Elisa, che era dai tempi della sua ultima apparizione in minigonna su ZZAP! che non si faceva più sentire.
Incredibile! E' ricomparso pure Dante, sei un grande!
"Perché vendono le console a 199milalire e non 200?". Questo è quanto si chiede un certo Freddie prima d'affrontare una denigrante disanima sui PC. Forse un Domandone del mese ci poteva anche scappare.
Stefano Secchi si è accorto di un errore di battitura che per tutti questi mesi era comparso nella guida alla valutazione che compare sopra l'indice, lo ringraziamo per la precisa puntualizzazione.
Una domanda relativa ai Lasergame dei quali ci siamo occupati qualche mese addietro, Marco Pennini vorrebbe sapere qualche cosa di più relativamente all'interfaccia per Pc... Stiamo preparando un nuovo articolo e nuove recensioni che troverete in uno dei prossimi numeri. Lo stesso argomento viene trattato anche da Andrea P., che tranquillizzo annunciando nuove recensioni di nuovo software. Chiudo con una protesta di Ninni Gemma che ha trovato un errore nel programma di gestione del laserdisk di Space Ace, fatto questo che sembra provocare delle spiacevoli discrepanze rispetto alla versione originale, controlleremo e ti faremo sapere.
Ringrazio la sorella di Mattia Fratus per il ciuccio di plastica, saluto anche i Maestri del Sud e su loro gentile richiesta Fabio e Roberto Laganà.
"E' vero che la Lucasarts ha annunciato che Indiana Jones and the Fate of Atlantis sarà il loro ultimo gioco per Amiga?", questa è l'accorata domanda che mi pone Gabriele Regini... L'infelice risposta è, con incommensurabile rammarico, affermativa.
Ho letto con interesse i suggerimenti di Carlo Renna, ne terremo conto. Saluto con affetto Danny Ketch, sono felice che quelle recensioni ti fossero piaciute, per quanto riguarda un ipotetico Monkey Island 3 nulla è ancora dato a sapersi, ma visto il successo dell'ultimo episodio credo proprio che alla Lucasfilm l'idea non possa non allettare...
A questo punto rimangono solo poche righe per il quiz musicale, visto l'umore di questo periodo vi saluto con un "... continuai a camminare lasciandoti attrice di ieri".

CONCLUDENDO

Come spesso accade mi sono accorto di aver esaurito lo spazio senza essere riuscito a pubblicare alcune lettere veramente interessanti che avevo tenuto da parte, ormai è troppo tardi per ricominciare tutto daccapo, ma almeno saprò già da dove partire per il prossimo numero. Ciao ragazzi, a risentirci.

RICKI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Curse of ENCHANTIA

Misteriosamente trasportato nella Maledetta Terra di Enchantia, Brad si ritrova incatenato al muro delle segrete di un castello. Riuscito a liberarsi e a guadagnare l'uscita attraverso un labirinto di caverne, incontra indovini, maghi, dragoni, creature marine, demoni di fuoco e moltissimi altri personaggi, talvola amici ma più spesso... ostili!

Viaggia con Brad verso la Valle Perduta e il Palazzo di Ghiaccio nel suo tentativo di trovare la strada che lo ricondurrà a casa. Curse of Enchantia è disponibile per Commodore Amiga (1 Mega) e IBM PC Compatibili.

Screen shots from various formats.

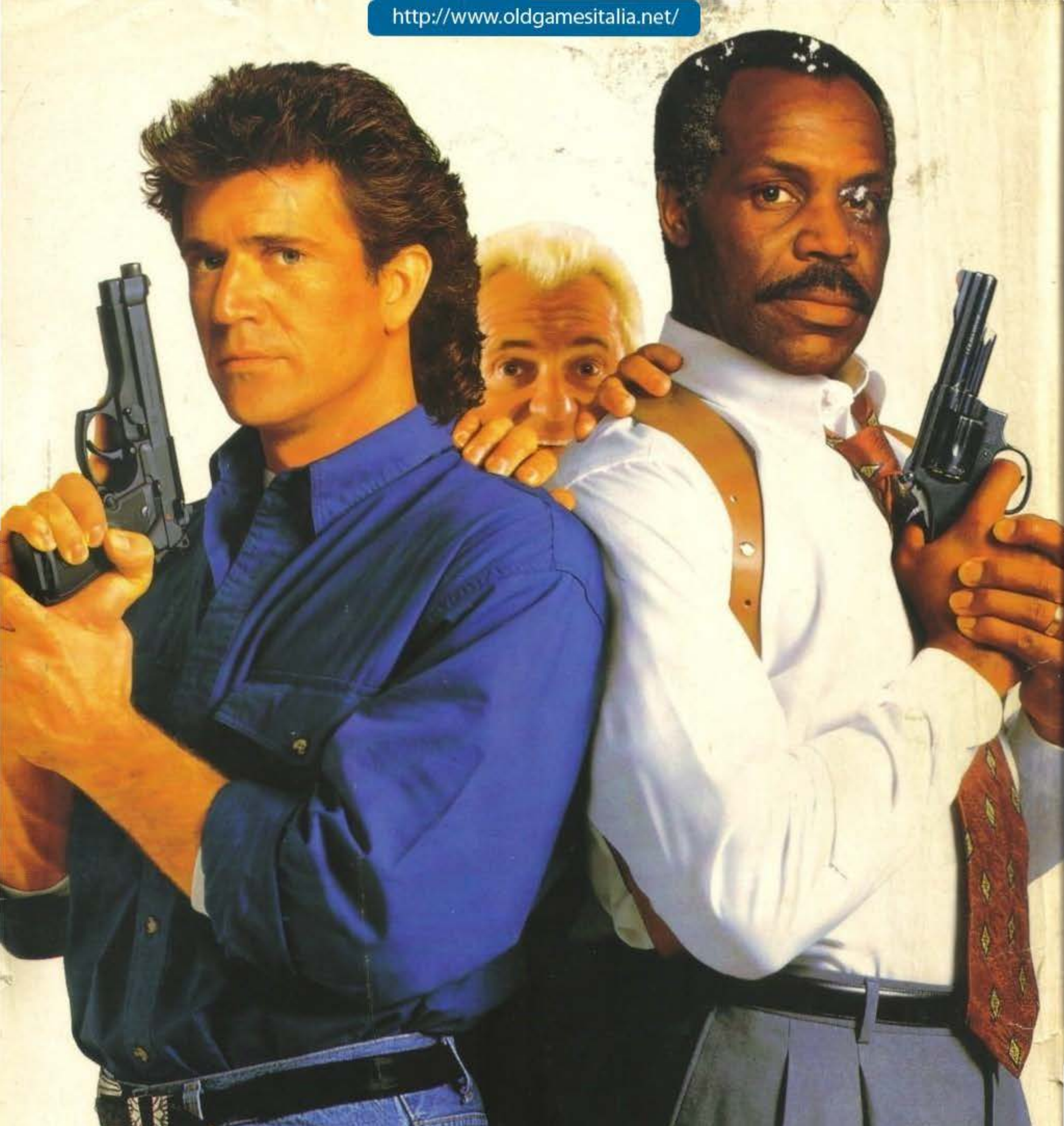
CORE DESIGN LIMITED

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA
SOFTEL
ROMA - TEL./FAX (06) 7231811 - 7231812

71A Ashbourne Road, Derby, DE22 3FS. Telepho

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



ocean

LEADER
DISTRIBUZIONE

"LETHAL WEAPON" CHARACTERS, NAMES AND ALL RELATED INDICIA ARE TRADEMARKS OF WARNER BROS. INC. © 1992

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/